

ДЕСЯТЬ СВЕЧЕЙ

**ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА О
ТРАГИЧЕСКОМ УЖАСЕ**

STEPHEN DEWEY

ДЕСЯТЬ СВЕЧЕЙ

Автор: Stephen Dewey

Издательство: Cavalry Games
www.cavalrygames.com

Иллюстрации: J.C. Park (передняя обложка и содержание)
Stefan Harris (страницы 7, 30 и 43)
Scout Wilkinson (страница 9 и задняя обложка)

Верстка: Stephen Dewey

Редактор: Anne Schneider

Перевод: Landor

Корректор: Н. Журавлёва

© 2015 Stephen Dewey
Все права защищены

Первое издание

Отказ от ответственности: Игра *Десять свечей* предполагает использование свечей. Использование свечей и открытого огня опасно и может причинить травмы, порчу имущества и даже стать причиной смерти. Пожалуйста, соблюдайте максимальную осторожность, если будете использовать свечи. Ни при каких условиях издательство Cavalry Games и его сотрудники не несут ответственности за полученные травмы и порчу имущества (включая случайный и косвенный ущерб, персональные травмы и смерть по неосторожности, но не ограничиваясь ими), произошедшие из-за прямого или косвенного использования этих материалов, советов, руководств, рекомендаций и правил этой игры.

Пожалуйста, играйте ответственно. Огонь — это опасно.

Благодарю Линн Ваз за то,
что этот проект всё же существует.

Благодарю Эбен Лоу за то,
что знаю, какой может быть игра.

Благодарю спонсоров за то,
что *Десять свечей* стали реальностью.



СОДЕРЖАНИЕ

Это конец всего	7
<i>ЕСТЬ СВЕТ</i>	10
Что вам нужно знать	11
Подготовка	14
Что вас ждёт	15
Из чего вы состоите	17
Как вы создаётесь	19
 <i>ЕСТЬ ТЕНЬ</i>	 35
Как всё начнётся	36
То, с чем вы боретесь	38
То, что истинно	47
 <i>ЕСТЬ ТЬМА</i>	 51
Как разрушить мир	52
Как это всё произойдёт	55
Когда следует смотреть	56
Когда следует действовать	58
Те, кто грядут	64
КАК ВСЁ ЗАКОНЧИТСЯ	67
 <i>ПРИЛОЖЕНИЕ 1 — Модули</i>	 70
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ 2 — ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ</i>	76



Вот всё, что осталось.
Мир погружён во тьму.
И мы живы.

Это конец всего

*Странно, что приходится лгать
Об этом ярком мире.
И рассказывать вместо этого басни
О мире ночи.*
— Keep It Dark, Genesis

Я не знаю, есть ли кто там. Не знаю, слышит ли меня кто-нибудь. Я даже не знаю, остался ли вообще кто-нибудь ещё. Я просто поговорю и оставлю где-нибудь эту запись. Может быть, положу рядом и записку. Может, несколько раз сама прослушаю. Слышать голос приятно. Пусть даже свой собственный.

О, боже...

Меня зовут Джен. Родители назвали меня в честь Книги Бытия, Genesis, а не музыкальной группы. Я — никто. Я не особенная. Я библиотекарь на полставки и часто балуюсь травкой. По воскресеньям хожу в церковь. Я говорю девушкам, что обожаю те же книги, что и они, даже если не читала их. Просто я не могу никак иначе начать беседу.

А теперь на меня охотятся.

Прошло десять дней с тех пор, как наступила ночь. Мы тогда спали. Наверняка в ту ночь было множество звонков между правительством и астрономами, но большинство из нас всё это упустили. Вот так, солнце просто не взошло. Вместо него... ничего. Нет звёзд. Нет луны. Нет солнца. Одна лишь тьма. Словно старая добрая Вселенная набросила на нас одеяло. Одеяло подоткнуто, и всё готово ко сну.

Теория с одеялом не так далека от истины. Что-то там есть. Что-то, что заслонило небо. Заблокировало спутники. Странно, мы даже не

задумываемся, как сильно зависим от крохотных аппаратов, летающих вокруг нашей планеты, пока не лишимся их.

Это был очень тихий конец света.

Но вы же знаете человечество. Были и бунтари, но большинство довольствовались и такой жизнью. Важные люди по радио говорили, что солнце никуда не делось. Просто произошло «экстрапланетарное вмешательство». Словно это временное событие. Я купилась. А вы бы нет? Вариантов-то было не так уж и много. В продаже появился солнцезащитный крем. А в четверг я вышла на работу.

А потом пришли Они. Я не знаю, кто Они такие. Не думаю, что кто-либо вообще знает. Сэм как-то раз пошутил: «Вот бы Они были зомби. У меня был план насчёт зомби». Может, они и зомби. А может, пришельцы. Ой, я столько разных версий слышала, да и *сама выдвинула*. Кем бы они ни были, очень быстро стало ясно одно. Больше чем нас они ненавидят только одну вещь. Только одну.

Свет.

Вот, что они потом говорили, все эти важные люди. Раз за разом. Оставайтесь на свету.

Оставайтесь на свету.

Если уж говорить о теориях, не могу не задаться вопросом, а не играют ли Они с нами. Что если вся эта история с тьмой была планом? Безумным, но гениальным планом, чтобы испуганные люди осветили весь мир.

Может, Они хотели, чтобы энергосеть оказалась перегруженной. Может, Они знали, что это вызовет массовые отключения. Может, Они притворялись, и свет Им вовсе никак не вредит. Может, Они просто хотели поохотиться в темноте. Может... может, Они хотят, чтобы мы умирали в ужасе.

Должна сказать, это весьма изысканный конец света. Никаких метеоров или тающих ледников. Безо всякого предупреждения. Ничего лишнего. Просто кто-то повернул космический выключатель, и свет исчез. Словно кто-то заглянул в наше коллективное бессознательное и вынул самый основной ужас. Простой страх. Страх темноты. Что бы вы ни говорили, вы никогда не перерастёте его. Вы просто его на время забываете. Пока не настанет его время. Пока чудовища из-под кровати не отправятся вас искать. Пока свет над головой не начнёт мерцать.

Кстати, надо двигаться дальше. Если вы это слушаете, я не знаю, что вам ещё сказать. Если вы надеялись услышать ответы, мне очень жаль, но их у меня нет. Мир погружён во тьму, и я ещё жива. Вот всё, что я знаю. Это конец всего.

Это конец.

Есть свет

Выжившие могут читать, здесь нет тайн.

Что вам нужно знать

Это игра про рассказывание истории. Эта история не будет доброй и уж точно не будет счастливой. Это одна из тех историй на острые темы. История, которая преследует вас даже после рассказа, появляется в кошмарах прячется в тенях. История, которую никто не хочет рассказывать. История, которую нужно рассказывать.

Это история о том, что происходит в темноте. Это история о выживших, пытающихся осветить свой уголок в мире и сделать что-то важное в оставшиеся у них часы. Это история про отчаяние. История о людях, таких как я и вы, которые сражаются с тьмой, но неизбежно будут поглощены ею.

Десять свечей это трагическая игра в хоррор-жанре с ограничением по времени, в которой вы рассказываете историю о мире, погружённом во тьму, и тех, кто стал его жертвами. Лучше всего играть с 3–6 игроками. По времени она занимает 2–3 часа.

Трагический ужас: Стандартное окружение для *Десяти свечей* — это конец света с погасшим солнцем. Небо потемнело и обернулось против вас. Спутники затихли, оставив вас без солнечной энергии, сотовых телефонов, Интернета, GPS и прочей роскоши, к которой привык мир. Энергосети не справились с нагрузкой и вышли из строя, погрузив мир во тьму. А потом пришли Они. Никто не знает, кто Они такие, но Они живут во тьме и Они придут за вами.

Десять свечей это, скорее, «трагедия в кошмаре», чем «выживание в кошмаре», по одной важной причине: несмотря на все сходства, в игре на выживание есть какой-то шанс, что вы выживете. Надежда, с помощью которой вы можете преодолеть трудности и победить. А *Десять свечей* — это не игра, в которой можно «победить». Это не та игра, в которой персонажи уходят во тьму и возвращаются как выжившие. Здесь нет выживших. Только не здесь. В финальной сцене все умрут, без вариантов. Это сцена, на которой персонажи

проживают свои последние часы. Вы увидите их на грани ужаса, безумия и скорби. Это игра о лишениях, а также в какой-то мере о надежде. Запомните важную вещь:

ВЫ ЗНАЕТЕ, ЧТО ПЕРСОНАЖИ УМУРТ,
НО ВЫ ДОЛЖНЫ НАДЕЯТЬСЯ, ЧТО ОНИ ВЫЖИВУТ.

Эта надежда будет всегда, даже в конце. Но надежду можно потерять, когда тот, кто хранит её, окажется на грани. Это тот самый момент, когда тьма *снаружи* становится тьмой *внутри*, и в этот миг Они побеждают.

Роли: Большая часть игроков играет роли персонажей в повествовании. Будучи игроком вы должны создать одного из выживших, и отыграть его максимально достоверно и добросовестно, говоря то, что говорит он, и решая, что он будет делать. Вы должны заботиться о своём персонаже и надеяться, что у него всё получится. Вы будете пытаться преодолевать испытания, болеть за них. Однако вы также должны приложить руку к созданию тёмной и трагической истории. Ваш персонаж должен не падать духом, но вместе с тем вы будете создавать конфликт, неудачи и страхи. Вы должны создать своего персонажа *и* быть готовым устроить ему неприятности, вредить ему, изматывать его, а потом и убить его.

Один игрок будет гейм-мастером, или ГМом. ГМ задаёт большую часть сюжета, контролирует Их, описывает окружение, начинает конфликты и отыгрывает дополнительных персонажей, появляющихся в сюжете. Если вы хотите провести свою собственную игру, прочтите для начала эту книгу целиком.

ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВРЕМЕНИ: Игра *Десять свечей* использует в игровом процессе механику времени. В процессе игры на столе горят десять чайных свечей (желательно, чтобы это был единственный источник света). Во время игры после каждого проваленного испытания тушится свеча, и сюжет переходит к следующей сцене, приближая фатальный конец. Когда остаётся только одна свеча, на-

чинается финальная сцена, и персонажи один за другим начинают умирать. Даже если игроки не провалят ни одного испытания, свечи потухнут сами по себе. Конец всё равно настанет, так или иначе.

КООПЕРАТИВНОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ: *Десять свечей* — это настольная ролевая игра, сосредоточенная на общем контроле над повествованием. Вместо того чтобы за сюжет отвечал один-единственный игрок или ГМ, в повествовании участвуют все, и все вносят свой вклад. Несмотря на то, что рассказчиком является ГМ, пока игроки пытаются найти спасение для своих персонажей, все в равной мере участвуют в создании мрачной истории.

Удачи вам.



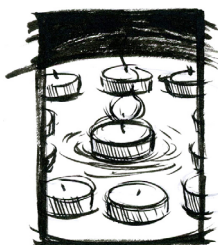
Подготовка

Для игры вам понадобятся следующие вещи: десять чайных свечей и что-то, чем их можно будет зажечь, набор чистых карточек для записей, несколько чёрных маркеров, десять шестигранных костей одного цвета, пригоршня шестигранных костей другого цвета (по одной на игрока), чаша из негорючего материала и диктофон. В большинстве смартфонов есть встроенное приложение для записи звука, но можно использовать и настоящий цифровой диктофон.

Десять свечей играется за столом в темноте. В идеале *единственным* источником света должны быть ваши свечи. Чем темнее будет вокруг, тем лучше. Поместите чашу в центр стола, а свечи расставьте по кругу. Дайте каждому игроку по пять карточек для записи и по маркеру. ГМ тоже берёт карточки. После положите десять костей одного цвета туда, где их могут взять игроки, а остальные кости пока уберите в сторону.



Прежде, чем мы продолжим, хочу пояснить значение символов в этой книге. Такой знак свечи указывает на полезные примеры, игровые подсказки или разъяснения.



Такой символ обозначает примеры игр. Здесь можно посмотреть примеры того, как работают понятия и компоненты, а также объяснения, которые могут понадобиться, когда вы сядете играть с друзьями.

Что вас ждёт

В этом разделе приводятся краткое введение и обзор базовых составляющих игры.

Десять свечей играется как серия из максимум десяти сцен, составляющих единый сюжет. Каждый раз, когда свеча тухнет *по какой бы то ни было причине*, текущая сцена заканчивается, и начинается следующая. В процессе игры вам придётся самостоятельно тушить свечи. Это можно делать для получения небольшого преимущества, а ещё свечи могут тухнуть случайно. Как бы то ни было, **потушенные свечи никогда не зажигаются**.

РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТОВ: Более подробно систему разрешения конфликтов мы обсудим позже (смотрите *То, с чем вы боретесь* на странице 38), а пока перед созданием персонажа дадим общее описание. Вот его суть: у игроков есть общий пул костей (десять костей одного цвета), который они бросают, когда пытаются решить конфликт (конфликт — это попытка персонажа сделать что-то, когда результат неочевиден). Если на костях, пусть даже всего на одной, выпадет , результат будет успешным. Однако все кости, на которых выпало , теряются до конца сцены. Если ни на одной из костей не выпало , результат будет провальным, одна свеча гасится, а игра переходит к следующей сцене. Между сценами пул костей восполняется, но всё равно их становится всё меньше и меньше. ГМ тоже кидает кости, но не чтобы противостоять действиям персонажей, а чтобы попытаться выиграть контроль над описанием исхода конфликта, и тот, у кого выпало больше , может описать исход конфликта.

ТУШЕНИЕ СВЕЧЕЙ: Свеча тушится, если игрок провалил бросок на конфликт. Игрок может затушить свечу и после успешного броска, после которого он должен потерять контроль над повествованием (смотрите *Право повествования* на странице 39). Когда останется гореть только одна свеча, наступает *Последнее противостояние*, и это уже полностью вотчина ГМа, которая будет описана позже.

СМЕНА СЦЕН: Каждый раз, когда тухнет свеча и начинается новая сцена, происходят два события. Во-первых, все сообще произносят новые истины в фазе установления истин (смотрите *То, что истинно* на странице 47). Во-вторых, общий пул костей игроков восстанавливается до размера, равного количеству горящих свечей.

Во время фазы установления истин вы можете продвигать действие вперёд, переходить в новые места, находить других выживших, получать нужное снаряжение и как-то иначе подготавливать повествование.

Продвижение вперёд: Во всех сценах ГМ служит рассказчиком и посредником. Он создаёт сцены, определяет окружение, вводит опасности, готовит испытания и разжигает конфликты. Игроки играют роли своих персонажей, собирают припасы, ищут убежище, проживают Моменты и пытаются остаться в живых, находясь как можно дальше от тьмы. История творится сообще.

Из чего вы состоите

Персонаж состоит из Черт, Момент и Грани — эти характеристики определяют его и задают основание всему приключению. Эти характеристики записываются на небольших карточках и могут использоваться в игре. Они отражают то, каким является персонаж, куда он направляется, и на что он способен.

ЧЕРТЫ: Черты описывают то, кем является ваш персонаж. Обычно это черты характера, но это могут быть и физические характеристики, навыки или знания. У каждого персонажа есть положительная Черта или *добродетель*, и отрицательная Черта, или *порок*.

Черты можно сжечь, чтобы перебросить все кости, на которых при проверке выпало  — в перспективе это может превратить провал в успех или позволить потерять меньше костей.

МОМЕНТ: Момент описывает событие, которое произойдёт во время игры. У каждого персонажа есть свой Момент, в котором он может обрести *надежду* во тьме мира. Надежда доступна для всех, кто её ищет, и кто-то может бороться за неё до конца, кто-то может утратить её во тьме, а кто-то может и вовсе никогда не найти.

Если Момент прожит успешно, вы получаете кость надежды. Кость надежды используется при проверках в конфликтах и приносит успех при выпадении  или .

ГРАНЬ: Грань — это скрытая Черта, которая вступает в игру, только когда персонажи становятся измотанными и стараются превозмочь. Это тёмные, опасные и смертельные Черты, отражающие экстремальные методы и меры, на которые персонаж способен пойти, когда окажется на грани.

Грань можно использовать для перебрасывания всего пула костей. В случае успеха вы сохраняете Грань. При провале Грань сгорает, свеча тушится, надежда теряется.

Грань нельзя использовать, пока не наступит ваш Момент, и пока вы не лишитесь всех остальных Черт. Только когда всё остальное сгорит и превратится в пепел, только тогда ваш персонаж поймёт, кем является и на какие тёмные поступки способен.



СЖИГАНИЕ: Черты, Моменты и Грани — временные вещи. Используя Черту, прожив Момент или встав на Грань, персонаж навсегда теряет эту характеристику, «сжигая» её. «Сжигание» Черты, Моменты или Грани — это не поэтическое описание утраты, а буквальная инструкция к действию. Чтобы их потратить, вы должны их сжечь. Подожгите соответствующую карточку на одной из свечей и поместите её в огнеупорную чашу, наблюдая, как она горит. Вместе с тем попытайтесь получить удовольствие от яркого света. Так вы сгораете, часть за частью, возможно, получая удовольствие от противостояния тени. А может быть, и без удовольствия.

Как вы создаёте

Создание персонажа происходит за семь шагов. В процессе этого вы начинаете зажигать свечи. К зажжённым свечам после этого ни в коем случае нельзя прикасаться.

Шаг первый: Запишите Черты

Зажгите три свечи.

На первом этапе создания персонажа вся группа коллективно определяет Черты. Черта — это одно слово, прилагательное, определяющее то, кем является персонаж.

У каждого персонажа есть две Черты: добродетель и порок. Добродетель — это положительная Черта, которой персонаж гордится, или которая приносит пользу. *Добродетель должна скорее решать проблемы, чем создавать их.* Порок — это Черта, которой персонаж стесняется, пагубная привычка, что-то, с чем персонаж смирился или продолжает бороться. *Пороки должны, скорее, создавать проблемы, чем решать их.*

У каждого игрока есть несколько карточек. На одной каждый игрок (кроме ГМа) пишет добродетель, а на другой — порок. Когда это сделают все, игроки передают записанную добродетель игроку справа, а порок — игроку слева. Каждый игрок получит добродетель и порок от других, и именно они станут Чертами его персонажа.

КАК ПРИДУМАТЬ ЧЕРТУ: Каждая Черта должна быть одним словом, желательно, описательным прилагательным. Отталкивайтесь от слов, а не стоящего за ними смысла. Черты могут и должны быть неопределёнными, так как это позволит их гибко использовать на игре.



ПРИМЕРЫ ДОБРОДЕТЕЛИ: Удачливый, Изобретательный, Бдительный, Милосердный, Отважный, Преданный, Красивый, Мужественный, Утончённый, Бывалый, Сильный.

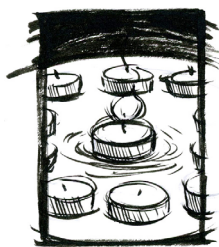
ПРИМЕРЫ ПОРОКА: Пугливый, Жадный, Кающийся, Зависимый, Простодушный, Ограниченный, Беспокойный, Импульсивный, Больной, Опрометчивый.

Выбранные вами Черты определяют не только группу персонажей, которыми вы будете играть, но и задают тон всей игре. Выбирайте Черты, поддерживающие тон вашей игры. Такие черты как «Забавный» и «Неуклюжий» создадут совершенно другую историю, нежели «Параноидальный» и «Пугливый».

Черты — это прекрасный способ описания персонажа. Только подумайте о влиянии таких черт как «Астматик», «Слепой» и «Вероломный».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЧЕРТ: Если вы совершаете бросок для разрешения конфликта, и у вас активна одна из Черт, вы можете сжечь её, чтобы перебросить все кости, на которых выпало ☐. Если Черта сжигается, она должна в значительной степени повлиять на описание разрешения конфликта. Например, добродетель может помочь вашему персонажу пройти испытание, а порок может активироваться из-за него, создавая новые проблемы. Персонаж не может сжечь в одной сцене и добродетель, и порок.

Черты определяют вашего персонажа. Даже если они пока не активны и не могут быть сожжены для получения эффекта, или даже уже использованы, они всё равно должны влиять на личность вашего персонажа и по-прежнему могут участвовать в отыгрыше.



Дэйв ведёт игру для Карен, Тобина и Джастина. Они начинают создавать персонажей, и Дэйв зажигает три первые свечи.

Дэйв: Хорошо, для начала создаём Черты. Каждый возьмите по две карточки. На одной в углу запишите «добродетель», а на другой напишите «порок». На каждом из них запишите по Черте. Это одно слово, описывающее персонажа. Добродетели должны быть положительными, такими как «великодушный» или «храбрый». Они должны решать проблемы, а не создавать их. Пороки, наоборот, должны быть отрицательными или тем, с чем персонаж борется. Пока что не думайте о том, какой у нас будет модуль, я опишу его чуть позже. Пока что мы просто создаём Черты для наших персонажей.

Карен: Я хочу, чтобы в команде был врач. Могу я написать «врач» в качестве добродетели?

Тобин: Это хорошо, потому что меня явно будут ранить. Я хотел сделать солдата, может быть, моей добродетелью будет «снайпер».

Дэйв: Это отличные Черты, но если хотите, можете сделать их более размытыми. Например, вместо «врач» можно написать «заботливая», «умная» или «образованная». Вместо «снайпер» можно написать «непоколебимый», «неостановимый» или даже «верный». Даже «воитель» даст больше гибкости. Вы можете быть более конкретными, но позже это может загнать вас в угол.

Джастин: Я придумал добродетель, я буду «харизматичным». С пороком всё гораздо сложнее. Я думал об алкоголике, может, я так и напишу — «алкоголик»?

Дэйв: Можешь! Пороки могут быть более конкретными. Это могут быть отрицательные черты характера или настоящие проблемы, с которыми персонаж борется. Зависимость, болезнь или травма. Что-то, с чем они борются, или что вызывает проблемы.

Карен: Что насчёт драматического порока, такого как «одинокая» или «потерявшаяся»?

Дэйв: Пойдёт! Мне нравится «потерявшаяся», потому что это может быть чаще уместно в игре. Но подойдёт и что угодно, что осложняет жизнь персонажу или показывает другим его слабости. Если это приносит проблемы группе, тем лучше! Итак, что у нас есть?

Тобин: «Верный» и «раскаивающийся».

Карен: «Заботливая» и «потерявшаяся».

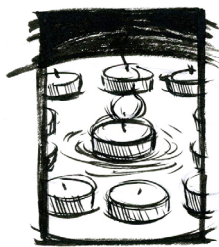
Джастин: «Харизматичный» и «алкоголик».

Дэйв: Звучит отлично! Надеюсь, вы не успели к ним привыкнуть. Передайте добродетель направо, а порок налево. Полученные Черты и станут Чертами вашего персонажа.

Тобин получает «заботливый» и «алкоголик». **Джастин** получает «верный» и «потерявшийся». **Карен** получает «харизматичная» и «раскаивающаяся».

Шаг второй: Представьте модуль

Когда у всех игроков будут Черты, ГМ должен зачитать модуль игры. Модуль устанавливает для игры окружение и предысторию, а также, возможно, цели, которых можно добиваться, или места, в которые можно попасть. Модуль зачитывается как инструктаж перед заданием, и в дополнениях вы найдёте множество примеров.



***Дэйв:** Вот что вам известно. Десять дней тому назад мир накрыла тьма. Пять дней назад пришли Они. Вот ваш модуль: Огни на озере.*

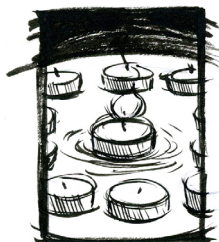
Это должно было быть временным убежищем. Школьный спортзал был просто местом собрания. Какие-то основные припасы, одеяла и толпа людей, ждущих спасения. Генератор был старым и вскоре начал барахлить. Люди начали исчезать прямо в коридорах, если свет мерцал слишком долго. Из восьмидесяти человек, когда-то собравшихся здесь, остались только вы, кутающиеся в одеяла и озирающиеся на лампы, мерцающие на потолке. Возможно, не следовало оставаться здесь так долго, но куда бы вы ещё пошли? В холмах Пенсильвании ближайший город находится в часе езды, а машину ещё надо будет найти. Кто-то говорил, что видел свет к северу от озера Эри, но это всего лишь слухи. Суверенностью вы можете сказать одно: генератор долго не протянет. Скоро все вы окажетесь в темноте. Нет смысла держать здесь оборону, но и прятаться больше тоже негде. Видимо, лучшим вариантом будет сбор припасов и переход в другое место. Как минимум, нужно найти батарейки для радио. Решение остаётся за вами, но время не ждёт.

Шаг третий: Оформите персонажей

После того, как представлен модуль, игроки должны потратить несколько минут на создание описания своих персонажей. Запишите информацию на ещё одну карточку и зачитайте её для всех. Как минимум, там должны быть три вещи:

- 1. Имя:** Какое у персонажа имя, или как его зовут?
- 2. Внешний вид:** Как он выглядит при беглом осмотре?
- 3. Описание:** Если описывать парой слов, кто он? Что собой представляет и как выглядит?

Как составить описание: Описание должно быть словно бы беглым осмотром. Не нужно вдаваться в лишние подробности. «Эндрю Литвелл, за 40 лет, чёрные с проседью волосы, в длинном чёрном плаще, адвокат на пенсии» и «Уильям «Билли» Кейл, 9 лет, радостное лицо и тёмные глаза, просто пацан» — отличные описания.



Дэйв: Теперь, когда вы немного знаете о нашем сюжете, а также получили свои Черты, давайте запишем краткое описание персонажа на карточках. Придумайте имя, небольшое описание внешности и короткую фразу, характеризующую вашего персонажа. В подробности можете не вдаваться.

Тобин: Я не получил Черт, которые придумал, но я же могу всё равно создать солдата, как и хотел? У меня Алкоголик и Заботливый.

Дэйв: Конечно! Если ты сможешь действовать в рамках Черт, можешь создавать любого персонажа.

Карен: Что ж, если захотите забинтовать свои раны, делайте это сами. С Чертами Харизматичная и Раскаивающаяся я лучше стану офицером полиции. Возможно, я потеряла большую часть отряда, когда Они впервые появились. Мне быть обычным офицером, или я могу стать капитаном?

Дэйв: Сама решай. В описании нет никаких ограничений на влияние и прочие такие вещи. Всё равно придётся совершать броски на конфликт, как всем остальным.

Джастин: У меня безумная идея. Итак, я Верный и Потерявшийся. Могу я быть собакой? Верным, преданным псом, который на самом деле потерялся?

Дэйв: Да, можешь. Более того, среди правил есть целый модуль, в котором все играют за собак. Можно играть бессловесным персонажем и всё равно участвовать в игре. Просто ты не сможешь

нормально общаться с другими персонажами, но это, может быть, не так уж и плохо.

Джастин: Давай в другой раз, но всё равно это круто.

Тобин решает играть Люком Сингером, боевым медиком с трясущимися руками, ныне пребывающим в запасе. Карен играет офицером Пайпер, сержантом местной полиции, потерявшей множество коллег, когда пришли Они. Джастин решает играть за Аберкромби Варда, таинственного гонщика с тёмным прошлым.

Шаг четвёртый: Запланируйте Момент

Зажгите ещё три свечи.

На следующем этапе каждый игрок определяет, каким будет Момент его персонажа.

Моменты отражают сцены и события, которые будут проведены для каждого персонажа во время текущей игры. Прожив свой Момент, персонаж получает возможность обрести надежду. Надежду можно найти в героическом поступке, в решении загадки Их или тайны ставшего тёмным неба, в завершении целей, в достижении безопасного места или другом достижении. Для определения Момента каждый игрок берёт новую карточку и пишет наверху: «Я обрету надежду, когда...». Потом игроки заканчивают эту фразу.

Как создать момент: Момент должен касаться события, которого стоит добиваться, и при этом должен быть лаконичным и чётким, чтобы в повествовании было понятно, как на него выйти. Момент может быть связан с целями вашего персонажа или опытом, который вы бы, как игрок, хотели, чтобы он пережил. Момент должен быть

личным для персонажа. Считайте это сценой, в которой ваш персонаж будет на первом плане. Подумайте, что будет для него важным. Момент должен обладать силой вернуть надежду персонажу зачистую за счёт нахождения места, предмета, истины или спокойствия. Однако у Момента должна быть и вероятность провала.



ПРИМЕРЫ МОМЕНТОВ: *«Я обрету надежду, когда...»*

«...помолюсь в тихой церкви».

«...один из Них ляжет мёртвым у моих ног».

«...я пойму, что случилось с небом».

«...найду сестру, живой или мёртвой».

«...доберусь до своего тайника в доме».

«...за мной закроются двери убежища».

Во время игры, когда Момент персонажа становится активным, его можно «прожить». В такие мгновения все игроки должны искать, как вплести момент в сюжет. Все должны сообща воплощать Момент и делать его запоминающимся, ярким, и, что важно, *подающим надежды*.

НАДЕЖДА: Когда персонаж готов прожить свой Момент, совершается бросок. Если результат будет успешен, появляется надежда. Вы получаете умиротворение от молитвы, один из Них падёт под градом пуль, или двери убежища с грохотом закроются за вами. Если результат будет провальным, надежда будет утрачена. Вашу молитву прервут, Он выстоит под шквальным огнём, или двери закроются, но перед вашим носом. Это всего лишь примеры, но у Момента всегда должен быть шанс на провал.

Когда Момент будет прожит, успешно или нет, сожгите его.

Если надежда *утрачена*, вы должны тут же потушить свечу (как при любой другой проваленной проверке). Игра переходит к следующей сцене.

Если надежда *обретена*, игрок получает *кость надежды* (одна из дополнительных шестигранных костей), и сцена продолжается.

Кость надежды принадлежит игроку, и её можно кидать вместе с общим пулом костей, когда игрок совершает бросок конфликта. В отличие от обычных костей, которые приносят успех только при выпадении [::], кость надежды приносит успех при выпадении [::] и [::]. Кроме того, кость надежды не теряется, если на ней выпадает [•]. Её можно потерять только в случае провального переброса за счёт использования Грани.

Шаг пятый: Найдите Грани

Зажгите три свечи.

К этому моменту у всех за столом уже должно быть понимание, кем являются их персонажи. Кто они такие, почему они здесь находятся, что вокруг происходит, и, может быть, Черты и обнадёживающие Моменты других выживших. На следующем этапе все игроки (а также ГМ) должны взять ещё по одной карточке. На них они записывают Грани.

Создание Грани похоже на создание Черты, но вместо того, чтобы писать, кем персонаж *является*, Грань описывает, *на что он способен*. Грань не пытается изобразить персонажа, она показывает, кем он станет, когда встанет на грань страха, отчаяния и безразудства. Когда всё остальное сгорело, Грань становится последним тёмным пристанищем персонажа. Принимать ли Грань или бороться с её искушением и отказываться терять надежду, решает сам персонаж. Однако в тени конца света даже сильнейшие сдаются тьме, понимая, кем они стали, и, что ещё важнее, чем они пожертвовали.

Суть Грани должна быть очень опасной. Она должна черпать силы в насилии, чтобы быть рискованной, особенно когда вас преследуют Они. Грань демонстрирует, что персонаж сломлен, она несёт новый ворох проблем, и выжившие должны опасаться её принятия. Грань ставит под вопрос человечность, здравомыслие и надёжность персонажа. Поэтому, какой бы ни была Грань, её следует хранить втайне

до использования. В противном случае другие выжившие с самого начала не будут вам доверять. Всё осложняется тем, что один из них знает про вас всё...

Для того чтобы создать Грань, все берут последние карточки и пишут на них: «Я видел, как ты...». Так же как в случае с Чертой вы создаёте Грань не для себя. Вместо этого Грань пишется для игрока, сидящего слева.

Грань вашего персонажа знаете не только вы, но и игрок, сидящий рядом, *и ваш персонаж всё это тоже знает*. Таким образом, каждый персонаж знает, на что способен один другой персонаж. Возможно, это было до того, как мир погрузился во тьму, а может, всего пару дней тому назад. В любом случае вы видели этого персонажа на грани. Вы можете предупредить других выживших. Возможно, вы бросите им вызов лично. А может, вы будете просто ждать, чем всё кончится. В любом случае каждый персонаж знает тёмную правду об одном из спутников, как бы вы к этому ни относились.

Как создать грань: Грань должна быть одним словом или короткой фразой. Так же как и в случае с Чертами не делайте их слишком конкретными. Чем в большем количестве ситуаций Грань применима, тем лучше будет для игрока, когда придёт время вплетать её в историю. При записывании Грани также подразумевается, что вы запишете на карточке короткое объяснение того, где или когда ваш персонаж видел соседа за воплощением Грани. Можете вдвоём отойти в сторону, чтобы поговорить наедине. Пробуйте, делайте Грани опасными и интересными.



ПРИМЕРЫ ГРАНЕЙ: «Я видел, как ты...»

Убил, Бросил, Злился, Врал, Прятался, Плакал, Пожертвовал, Предал, Заморозил, Пообещал, Пал духом, Дрался, Бежал

Я видел, как ты уничтожил то, что тебе дорого. Был суд, ещё до того, как мир погрузился во тьму. Трое мертвецов. Вся твоя семья. Ты чудовище!

Я видел, как ты сломался. Мы все бежали, а ты задержался у дохлого пса и долго плакал. Я чуть было не потерял тебя из виду.

Я видел, как ты пресмыкался перед Ними. Ты меня не видел, но я там был. Ты Им молился, чтобы сохранить свою жизнь. Я видел, как Они тебе что-то дали, но не разглядел, что.

Во время этого процесса два игрока оказываются в интересном положении, потому что ГМ тоже участвует в написании Граней. Игрок, сидящий слева от ГМ, получает Грань, которую не знает никто из других игроков, но зато знают *Они*. Мастер пишет для него Грань, начиная с фразы «Они видели, как ты...». Они видели, как персонаж вступил на Грань, и Они захотят загнать его туда снова.

На игрока, сидящего справа от ГМа, возложена особая ответственность. Он пишет Грань для Них, начинающуюся с фразы «Я видел, как Они...», и определяет, на что способны Они. Этот игрок обладает властью определить способности Их или даже определить их сущность. Благодаря этому антагонисты, с которыми игроки будут сталкиваться в *Десяти свечах*, каждый раз будут особыми, в зависимости от выбранной для Них Грани.



ПРИМЕРЫ ГРАНЕЙ ДЛЯ НИХ: «Я видел, как Они...»

«... двигались как тени».

«... меняли свой облик».

«... выли на полную луну».

«... пожирали мертвецов».

«... вселялись в живых».

«... сознавались, что всё это эксперимент».

«... служили лесной ведьме».

«... явились, словно боги».

При создании Грани для Них нет практически никаких ограничений, можете писать хоть конкретные, хоть абстрактные вещи. В ка-

ждой игре будут разные антагонисты, так что можно использовать разные стереотипы хорроров. Это могут быть роботы, пришельцы, зомби, демоны, оборотни, кошмары, феи, привидения, гончие с коллективным сознанием или роющие насекомые. Может, Они служат таинственной даме в красном или получают знания тех, кого убивают. Возможно, Они созданы людьми или древними богами. Они могут быть воплощениями тьмы, а могут иметь плоть и кровь. Они могут умирать, а могут сами быть смертью. Они могут говорить ложью и шёпотом, и могут устраивать ловушки и иллюзии света и безопасности. Может, Они голодны. Может, Они ненавидят. Может, Они помнят.

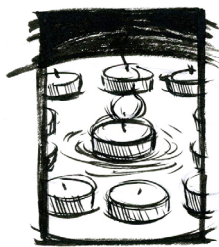
Есть только одно правило.

Грань для Них может определять их силу или суть. Она не может определять слабость. У них есть одна-единственная слабость. Свет.

Принятие грани: После броска костей, если ваша Грань активна, вы можете принять её. Это позволит вам перебросить весь пул костей. Если Грань принята, перебрасывается весь пул, даже те кости, на которых выпали [⚰]. Если новый бросок был успешным (как минимум на одной кости выпало [⚰]), или на кости Надежды выпало [⚰] или [⚰]), конфликт успешно разрешается. Все кости, на которых выпало [⚰], теряются, и повествование продолжается, как обычно. В отличие от Черта, после успешного использования Грани она у вас остаётся, и позже её можно будет использовать снова. Даже в той же самой сцене.

Если Грань принята, но новый бросок провален (нет ни одной [⚰], и на кости надежды не [⚰] и не [⚰]), Грань охватывает вас. Вы должны тут же потушить свечу, теряете кость Надежды (если она у вас есть), и сжигаете свою Грань. Это единственная ситуация, когда кость Надежды можно потерять.

Так же как и Черты Грань для использования не обязательно должна быть уместна в прохождении сцены, она должна быть привязана только к продолжению повествования.



Дэйв: Хорошо, теперь все возьмите последние карточки и создайте наши Грани. Тобин, ты создаёшь Грань для Джастина. Джастин, ты пишешь для Карен. Карен, ты определяешь, на что способны Они, а я решаю, что они подглядели у Тобина. Вы можете обсуждать между собой что угодно, но настоящие Грани нужно хранить втайне, пока они не проявятся в игре.

Тобин: Как далеко мы можем при этом зайти? Можно записать Грань так, что это определит некий факт о мире? Например, могу я записать Грань Джастина так: «Я видел, как ты погрузил мир во тьму. Я знаю, что ты во всём виноват»?

Дэйв: Чётких ограничений нет, но у Грани должен быть потенциал для многократного использования, поэтому не стоит привязываться к одному событию. Тут как с Чертами, чем больше гибкости, тем лучше. Например, можешь написать: «Я видел, как ты изображал из себя Бога». А ниже, в описании, можешь написать: «Я знаю, что ты учёный. Думаю, во всём происходящем виноват ты». Так ты оставишь его без обременений, и Джастин сможет использовать Грань каждый раз, когда занимается безумными опытами. Таким образом, с помощью Грани, действительно, можно формировать факты. Например: «Я видел, как ты стрелял без разбора по толпе, чтобы убить одного из Них, из спрятанного оружия». Так устанавливается факт, что у него есть оружие, о котором никто не знает. Кроме тебя, разумеется.

Карен: Я должна написать Грань для Них. Я должна только описать силу, которую они использовали, или могу определить, кем они являются? У меня есть одна забавная идея.

Дэйв: Ещё раз, чётких ограничений нет. Слабость ты определять не можешь, но во всём остальном можешь писать, что хочешь. Если есть хорошая идея, можешь её записать. «Я видела, как Они... телепортировались» имеет такое же право на существование, что и «Я видела, что Они... это подконтрольные правительству учёные, а мы Их подопытные».

Карен: Если мой персонаж всё это знает про Них, что остановит её от рассказа другим выжившим с самого начала?

Дэйв: Ничто! Можешь делать, что угодно, если доверяешь им. Это твоя информация, можешь обращаться с ней, как угодно. Только помни, что мы тут собрались не чтобы победить, а чтобы рассказать захватывающую историю. Если для сюжета будет хорошо, чтобы офицер Пайпер ввела всех в курс дела, можешь это сделать. В качестве альтернативы можешь подождать уместного драматического момента. Решать тебе.

Карен: Интересно. Итак, вы знаете славянский фольклор?

Шаг шестой: Разложите карточки

Сейчас перед вами должны быть карточки тайной Грани, описания, Момент и двух Черт. У ГМа есть только Грань. По ходу игры вы будете активировать эти карточки одну за другой, и все они когда-нибудь сгорят.

Теперь вам нужно рассортировать эти карточки в стопки. Отложите карточку описания в сторону, она нужна только для справки, а остальные карточки разложите в любом порядке. В рамках группы все Грани должны лежать в самом низу, и в идеале наверху должно быть не больше одного Момент.

Во время игры активными являются только верхние карточки в каждой стопке. Нельзя сжечь Черту, если она не активна, даже если она уместна в сцене (но вы всё равно можете отыграть её). Точно так же нельзя прожить Момент, пока он не станет активным (но вы можете начать подталкивать повествование в нужную сторону). Грани всегда лежат внизу текстом вниз. Грань используется, только если всё остальное сгорело, когда все могут узнать, на что вы действительно способны.

Вы можете намекать на Грань при отыгрыше, но не стоит раскрывать Грань до того, как она станет активной. После этого отрывайтесь по полной. После того, как стопка составлена, она фиксируется, и порядок карточек не меняется.

Шаг седьмой: Опишите припасы

У вашего персонажа есть всё, что есть у вас в карманах. Другое снаряжение можно получить только через определение истин или в конфликтах на добывание припасов.

Зажгите последнюю свечу и выключите свет.

Начинаем.



Есть тень

Выжившие могут читать, но будьте осторожны.

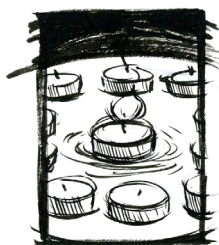
Как всё начнётся

После того, как свет будет потушен, начинается первая сцена игры. Игра проходит в рамках модуля, представленного при создании персонажей, но ГМ может его повторно зачитать и немного расширить.

После того, как сцена смонтирована, и перед тем, как полностью погрузиться в повествование, выжившие должны сделать ещё одну вещь: записать послание миру, который они неизбежно покинут. Для этого передайте по кругу диктофон, чтобы каждый игрок записал послание от лица своего персонажа.

Послание может быть какой угодно длины. Оно может касаться членов семьи, может предвещать их Моменты, можно просить помощь у того, кто слышит, или это может быть просто прощальные слова. После того, как все сообщения будут записаны, верните диктофон ГМу.

Далее начинается первая сцена. Начнётся повествование, будут возникать конфликты, пока не будет погашена первая свеча. Тогда начнётся вторая сцена и так далее, пока игра не завершится.



Дэйв: Хорошо. Свет потушен, мы начинаем. В школьном спортзале, в котором вы собрались, становится холодно. Это пронизывающий сквозняк, то пробирающий под одежду, то полностью исчезающий. Ветер хозяйничает в школьных коридорах. Он похож на призрачный вой. Это зимний ветер, несмотря на то, что сейчас середина июня. В конце концов, солнца-то ведь нет... Кроме того, генератор вот-вот сломается, и вам нужно уходить. Однако перед этим вы решаете оставить послание. Последнее послание этому миру. Вдруг кто-то на него наткнётся. Просто на всякий случай, вы не возлагаете на него больших надежд.

Дэйв включает диктофон и передаёт его игрокам.

Тобин: «Говорит рядовой Сингер, Люк Сингер. Я медик армии США, и я сопровождаю группу выживших. Мы направляемся к озеру Эри. Припасы и боевой дух на нуле. Где-то там есть военная база, Лагерь Пэрри. Мы направляемся туда. Если слышите это, знайте, что этот город покинут. Мы — последние выжившие. Идите дальше».

Джастин: «Это Вард. Мне сказать нечего. Я ехал мимо, когда всё это началось. Холодает. Никогда не нравился холод. Лети на юг, вот что мне подсказывает моё нутро. Но мы идём на север. У меня плохое предчувствие».

Карен: «Это офицер Пайпер, сержант местной полиции. Я не... не знаю, что сказать. Хотя знаете что? Я скажу. Мы здесь. Мы здесь, и мы живы. Я не знаю, что здесь происходит, но из-за Них погибло множество хороших людей. Мы покончим с этим. Мы дадим отпор. И всё у нас получится».

Карен возвращает диктофон Дэйву, и тот выключает его.

Дэйв: Замечательно. Итак, начинаем.

Тобин: «Вард, Пайпер, перво-наперво нам нужно собрать припасы».

То, с чем вы боретесь

Во время игры ваши персонажи будут проходить испытания, требующие навыков, смекалки, умелых рук, вдохновения и просто удачи. Они могут вышибать двери, срезать углы, освещать тьму, и никогда не будут знать, что их ждёт. Каждый раз, когда персонаж пытается сделать что-то сложное, рискованное или просто что-то, у чего не ясен исход, ГМ может попросить совершить бросок конфликта.

Только один игрок («активный игрок») может совершать бросок в конфликте. Обычно это тот, чьи действия и вызвали конфликт, или тот, чей персонаж совершает действие (тот, кто открывает дверь, ведёт машину, нажимает на спусковой крючок и т. д.). Некоторые конфликты, такие как поиск припасов, вспоминание подробных инструкций и сражения с Ними, можно совершать по несколько раз разными персонажами с разным исходом. Каждая попытка требует отдельного броска конфликта.

Для разрешения конфликта активный игрок бросает общий для всех игроков пул костей. В начале игры этот пул состоит из десяти шестигранных костей, но в ходе игры он будет уменьшаться, на одну кость в каждой сцене.

Когда нужно пройти конфликт, бросьте общий пул костей. Если выпадет хотя бы одна , результат будет успешным. Если не выпало ни одной , результат будет провальным.

При успешном результате игроки тут же теряют из общего пула все кости, на которых выпало  (за исключением кости надежды, которую можно потерять только при проваленной переброске за счёт Грани). Эти кости откладываются в сторону до конца сцены.

При провале одна свеча тушится, общий пул костей восстанавливается, но его размер не может превышать количество горящих в новой сцене свечей. Лишние кости уходят в пул ГМа.

Каждый раз, когда игрок совершает бросок костей, ГМ тоже бросает свой пул костей, если он у него есть. Вначале в нём ноль шестигранных костей, но в ходе игры он будет увеличиваться, на один за каждую сцену.

В конфликтах проверка ГМа не бывает ни успешной, ни провальной. Только игрок может преуспеть или всё провалить, и только игроки бросают кости для преодоления конфликта. Вместо этого ГИ совершает бросок для перехвата прав повествования над исходом конфликта. Тот, у кого выпадет больше , выигрывает право повествования, и описывает, каким был успех или провал.

Право повествования: Если вы выиграли право повествования, это значит, что вы можете описать, что произошло в результате конфликта. Например, выиграв право повествования при вышибании двери, вы можете описать, что за ней было обнаружено. Если вы тыкали одного из Них деревянным колом, можете сказать, что из этого вышло. Повествование должно быть простым, разумным и интересным. Помните, что игра не идёт за «победу». Вы играете ради хорошего рассказа.

В борьбе за право повествования в случае ничьей побеждает всегда ГМ, и ГМ всегда описывает исход, если конфликт был провален.

Перехват повествования: Если конфликт был успешным, но ГМ выкинул такое же количество  и выиграл право повествования, активный игрок может перехватить повествование. Для этого он должен потушить свечу. Это не значит, что конфликт будет провален. Просто игрок выигрывает право повествования, и может описать исход успешного конфликта. Однако это оканчивает сцену, так как свеча была погашена.

Кость надежды: Если вы успешно прожили Момент, вы получаете кость надежды, которую можно бросать вместе с общим пулом костей. В отличие от обычных костей, которые приносят успех только при выпадении , кость надежды приносит успех при выпадении  и . Даже если на кости надежды выпало , она не будет утеряна.

Кость надежды можно потерять только при проваленной переброске за счёт Грани. Стоит уточнить, что победу кость надежды приносит при выпадении [⚰] или [⚰], но только результат [⚰] учитывается при борьбе за право повествования.

ОПАСНЫЕ КОНФЛИКТЫ: ГМ может объявить любой конфликт «опасным», если провал может быть смертельным для вовлечённых персонажей или просто иметь важные для них последствия. Например, попытка увернуться от автоматной очереди или попытка выскочить из автомобиля, пока он не сорвался с обрыва, может считаться опасным конфликтом. Если результат такого конфликта будет провальным, свеча гасится, а результат автоматически описывает ГМ (скорее всего, последствия будут серьёзными).

Обозначение конфликта «опасным» означает, что ставки велики, и при провале персонаж может получить смертельное ранение, группа может разделиться, можно потерять важное снаряжение или что-то в этом роде. Кроме того, *любой* игрок (не только активный) может, если это будет уместно, сделать так, что его персонаж умрёт в результате провального опасного конфликта. В этом случае свеча всё равно тушится, но игрок, принёсший жертву, выигрывает право повествования и описывает исход конфликта и смерть своего персонажа. Такая добровольная смерть — это единственная возможность игроку удерживать повествование в результате провала проверки.

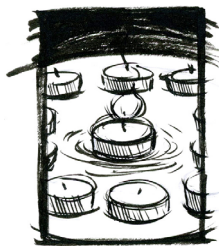


ЖЕРТВА: Если персонаж приносит себя в жертву в результате провала опасного конфликта и умирает героической смертью, пытаясь помочь другому выжившему или ради всеобщего блага, он может передать кость надежды (если она у него есть) другому выжившему, которого впечатлит такой поступок. В дальнейшем этот игрок может получить свою собственную кость надежды в дополнение к тем костям надежды, что уже могут у него быть.

После того, как кости брошены, но до того, как повествование началось, есть несколько вещей, которые игроки могут сделать, чтобы перебросить кости и изменить результат.

Сжигание Черты: Если у игрока, совершавшего бросок, есть активная Черта, и выпала хотя бы одна , он может сжечь Черту, чтобы перебросить все кости, на которых выпало . При этом Черту нужно вплести в повествование о конфликте и отыграть исход, каким бы он ни вышел, хорошим или плохим. Игрок не может использовать обе Черты в одной сцене.

Принятие Грани: Если у игрока, совершившего бросок, активна Грань, и по результатам броска он или проваливает конфликт или отдаёт право повествования, он может принять Грань, чтобы перебросить весь пул костей. Если новый результат будет успешным, игра продолжается. Если новый результат провален, Грань сгорает, кость надежды теряется, свеча тушится, а игра переходит к новой сцене. Принятая Грань должна вплестись в повествование конфликта и результат отыгрыша. Таким образом, пока результаты переброса будут успешными, вы можете продолжать принимать свою Грань и даже можете делать это несколько раз за сцену.



***Дэйв:** Итак, школьный спортзал остался далеко позади. Автобус, на котором вас привезли, едет еле-еле, и у него либо сломан датчик давления в топливной системе, либо действительно кончается бензин. К счастью, по дороге к полицейскому участку вы замечаете заброшенную автомастерскую, у которой стоят несколько бензоколонок.*

***Карен:** Я заезжаю туда. Может, заодно достанем каких-нибудь припасов.*

***Джастин:** «Почему мы остановились, Пайпер? Я думал, мы заедем на нормальную заправку».*

Карен: «Мы рискуем вообще туда не доехать. Кроме того, здесь тоже могут быть припасы. В любом случае, кто-то должен заглянуть под капот. Это ведро с болтами вот-вот заглохнет».

Дэйв: Вы подгоняете автобус к колонке. Это колонка старого образца, и вы сможете накачать бензин даже без электричества.

Тобин: Сингер первым выходит из автобуса. Он держит пистолет наготове, высматривая неприятности. «Я пойду искать припасы, а вы тут пока заправляйтесь». Я иду внутрь.

Дэйв: Это место определённо заброшено. Выглядит оно так, словно недавно кто-то здесь похозяничал. На стене баллончиком написано «ДЕРЖИТЕСЬ НА СВЕТУ» заглавными буквами. На полу огромное пятно. Кажется, это засохшая краска. А может, кровь. В любом случае, ты никого не видишь.

Тобин: Хорошо, я ищу припасы. Люк разрывает коробки, ящики с инструментами, ищет всё, что может оказаться полезным.

Дэйв: Хорошо, совершай бросок.

Сейчас идёт первая сцена, но группа уже потеряла три кости из-за выпавших ранее. Тобин берёт семь оставшихся костей и бросает их. Выпало три [•], две [••] и пара [••].

Дэйв: У тебя есть [••], результат успешный, и ты находишь припасы. Однако выпало три [•], так что вы теряете их из общего пула до конца сцены.

Джастин: Жесть, у нас останется всего четыре кости, и мы вряд ли починим автобус.

Тобин: У меня активна Черта. Наверху моей колоды черта Алкоголик, значит, я могу её использовать, так? Правда, я не уверен, как алкоголизм поможет мне найти припасы...

Дэйв: Ага! Черта наверху твоей колоды активна, и ты можешь её использовать. Помни, что Черта не обязана помогать тебе в преодолении конфликта — достаточно вплести её в повествование.

Тобин: И право повествования будет у меня, так?

Дэйв: Конечно. В моём пуле пока нет костей, так как это первая сцена. А если бы были, мне понадобились бы минимум две б, чтобы выиграть у тебя право повествования. Но костей у меня нет, так что всё описываете вы, пока не провалите конфликт.

Тобин: Итак, несмотря на то, что я преуспел, я хочу сжечь свою Черту.

Тобин сжигает Черту Алкоголик, делая активной следующую карту, которой оказывается Черта Заботливый. За счёт этого он перебрасывает три кости, на которых выпало [•]. На них выпадает [•], [••] и [•••].

Тобин: Вот блин. Всё равно есть [•]. Я могу использовать Черту Заботливый, чтобы перебросить её? Она у меня сейчас активна.

Дэйв: Нет, ты можешь сжечь за сцену не более одной Черты, так что подожди, пока не погасим свечу. Итак, вы теряете ещё одну кость из общего пула. Однако проверка была успешной, и, поскольку ты выкинул больше [•••], чем я (а это было очень просто), ты выигрываешь право повествования. Ты находишь припасы, что это? И помни, нужно отыграть Черту Алкоголик.

Тобин: Хорошо. Итак, люк был один. Здесь явно побывали те, кому пришла в голову та же идея, но он уверен, что что-то могло остаться. Он берёт с прилавка старый коробок спичек. На нём написано: «Мастерская Люси», как на знаке снаружи. В нём осталось шесть спичек. Он переходит в подсобку, но там темно. Дверной проём отрезает свет, идущий от автобусных фар. Он зажигает одну спичку и внимательно осматривает верхнюю полку, пока огонь

не обжигает ему пальцы. Он делает это ещё несколько раз, каждый раз освещая вокруг себя пространство мерцающим светом. Если бы это был фильм, то при каждой вспышке вы могли бы ожидать, как за его спиной появляется чужое лицо, но он по-прежнему один. Свет последней спички падает на тёмную коробку, похожую на рыболовный ящик для приманок. Он открывает его, и распаивает глаза, когда находит внутри тяжёлый фонарик, такой, которым можно и голову проломить. Он включает фонарик и видит, что в коробке находятся дорожные предметы первой необходимости. Там лежат несколько фальшфейеров, термоодеяло с фольгой, жалкое подобие аптечки первой помощи, упаковка пластырей, дезинфицирующее средство для рук, пара бинтов и карта дорог штата. На самом деле его больше заинтересовало то, что стояло за коробкой. Наполовину пустая бутылка виски. Покрытая пылью, она скрывалась за дисками для колёс. Его рот тут же наполнился слюной, но он знал, что сейчас не время напиваться. Он бросил бутылку к фонарику в коробку, захлопнул её и пошёл к остальным.

Дэйв: Тем временем, снаружи...

Джастин: «Пайпер, давай, ты его заправишь, а я посмотрю под капотом. Кое-что в машинах я понимаю. Пойдёт?»»

Карен: «Отличный план, что тут сказать». Офицер Пайпер идёт качать бензин в автобус.

Дэйв: Тут есть риск. Кидайте кости.

Карен бросает оставшиеся шесть костей. Выпадает четыре , одна  и одна .

Карен: Так, у меня получилось, но мы теряем четыре кости. Хм... у меня есть Черта, которая хорошо подходит: Раскаивающаяся. Может, Пайпер что-нибудь сожжёт бензином, когда нападут Они. Я могу использовать Черту, чтобы перебросить выпавшие .

Карен смотрит на свою колоду. Наверху находится её Момент, «Я обрету надежду, когда найду оружие в полицейском участке», так что Черта Раскаивающаяся сейчас не активна. Использовать её сейчас нельзя.

Дэйв: Прости, но твоя Черта не активна, поэтому ты не можешь её использовать. Все  теряются. Итак, ты потеряла четыре кости, но выиграла конфликт и право повествования.

Карен: Я просто перекачивала бензин. Как мне об этом рассказать?

Дэйв: Что ж, поскольку ты занималась заправкой и преуспела, то ты справились с этой задачей. Но ты сама решаешь, каков этот успех. Всё ли прошло гладко? Не появились ли новые проблемы? Можешь описать, как она перекачивала бензин, а можешь что-то другое. Решать тебе.

Карен: Хорошо. Кажется, поняла. Итак, офицер Пайпер отключает насос от колонки и отворачивает пистолет, получая просто длинный шланг. Электричества нет, но колонка старая, и на ней можно качать бензин вручную. Она начинает качать, и бензин вскоре потёк. Но его не так много. Через шланг проходит литра четыре, и больше бензина нет. Видимо, цистерны выкачаны досуха. Она вынимает шланг, и остатки бензина обливают её джинсы и ботинки. «Зашибись», — бормочет она себе под нос и отбрасывает шланг.

Джастин: «Эй, оставь бензин для коктейлей Молотова», — выкрикивает Вард. Тем временем я осматриваю двигатель автобуса. Бензина нам должно хватить до полицейского участка, если эта колымага не развалится по дороге.

Дэйв: Делай бросок.

Джастин бросает две оставшиеся кости. Выпадает две .

Джастин: Я хочу сжечь Черту Верный. Она наверху моей колоды и активна. Вард наверняка знает, как чинить машины, поэтому Черта хоть и с натяжкой, но подходит.

Джастин сжигает свою Черту Верный и перебрасывает две **.
Выпадает**  **и** .

Джастин: Что ж, как-то так.

Дэйв: Раз у тебя нет , конфликт провален, и я получаю право повествования. Вард поднимает капот, и оттуда вырываются клубы пара. Похоже, что автобус перегрелся, причём очень сильно. Он осматривает двигатель и быстро обнаруживает корень проблемы, заметив на радиаторе три больших пробоины, из которых валит пар. Они выглядят как глубокие царапины от когтей. Пока ты рассматриваешь царапины, среди деревьев раздаётся дикий вой. Словно вторя этому вою, автобус вздрагивает, и его фары мерцают. Надо отдать должное, Вард даже не вздрогнул. Он остался верен себе, хотя по спине всё же пробежал холодок. Тебе не кажется, что этот автобус куда-то сможет поехать. Джастин, пожалуйста, потуши свечу.

Джастин тушит свечу. Так заканчивается первая сцена.

То, что истинно

Когда заканчивается сцена, появляется возможность продвинуть сюжет вперёд, как в фильме или книге персонажи внезапно оказываются там, куда направлялись. Обстоятельства меняются, и появляются новые факты. Всё это происходит в фазе «установления истин» в конце каждой сцены.

Во время установления истин игроки и ГМ могут создать новые истины для сюжета. Это движет повествование вперёд и может его неожиданно менять.

Все фазы установления истин начинаются одинаково, сразу после тушения свечи, указывающего на смену сцены. Вначале ГМ произносит:

Вот всё, что осталось. мир погружён во тьму.

Эта ритуальная фраза произносится в начале каждой фазы установления истин.

После этого игроки и ГМ по часовой стрелке устанавливают по одному факту. Процедура повторяется, пока количество фактов не станет равняться числу горящих свечей. Если свеча предыдущей сцены была потушена из-за провального броска или ради перехвата права повествования, первым истину устанавливает этот игрок. В противном случае начинает ГМ.

Последняя истина в фазе установления истин всегда одна и та же. Все игроки (чьи персонажи пока живы) одновременно произносят одну фразу:

И мы живы



Если вы дошли до последней свечи, то фраза «и мы живы» будет единственной истиной, следующей за вводной фразой ГМа.

Произношение истин: Способность устанавливать истины — это очень мощный ресурс. Произнеся истину, вы создаёте неопровержимый факт в сюжете. Каждая истина делает одно изменение в сюжете, но изменять можно *что угодно*. Возможно, вы добрались до больницы, в которую ехали, или подобрали на улице бродячего пса. Может, вы нашли заряженный дробовик в полицейской машине или заметили с расстояния свет. Истины могут быть полезными для выживших, а могут быть вредными. Они могут устанавливать факты о персонажах, окружении, снаряжении и опасностях. Можно сказать, что персонажи наткнулись на склад оружия и припасов. Можно сказать, что пошёл весенний дождь. Или что за следующим поворотом притаился рой Их. Устанавливая истину, помните, что вы не только адвокат своего персонажа, но и его соперник. Установление истин — это потрясающий способ избегать проблем, но это ещё и отличный способ создавать новые трудности.

Став истиной, факт становится непреложным. От чужих истин можно отталкиваться, но им нельзя противоречить.

Как произносить истины: Каждая истина должна касаться *одного факта*, который тут же становится истинным. Например, если вы хотите сказать, что выжившие добрались до бомбоубежища, не говорите о том, есть ли там электричество, люди, и безопасное ли это место. Эти истины могут уточнить другие игроки. Таким образом, истины лепятся друг на друга как снежный ком. ГМ тоже принимает в этом участие.



Пока вы устанавливаете истины, могут погаснуть дополнительные свечи. Если свеча гаснет в середине фазы установления истин, новых истин больше не будет, а игроки произносят свою общую фразу.

После того, как будет произнесена последняя истина, начнётся следующая сцена. Общий пул костей восстанавливается до числа, равного количеству горящих свечей. Все остальные кости уходят до конца игры в пул ГМа.

В том, что касается Их уязвимостей, тьмы и отсутствия солнца, истины может устанавливать только ГМ. Эти вещи не для обсуждения, а только для страха.

Дэйв: Итак, Джастин потушил свечу, наша первая сцена окончена, и начинается особая фаза, называемая «установление истин». Сейчас мы можем двигать сюжет вперёд и вводить новые элементы. Так как это была наша первая свеча, у нас остаётся девять свечей, и мы можем ввести девять истин. Говорим по одному факту, начиная с Джастина, потому что он потушил свечу, и идём дальше по кругу. Последней истиной всегда будет «и мы живы», которую вы все говорите одновременно. Всё понятно? Хорошо, я начинаю с вводной фразы, и вы начинаете... Вот всё, что осталось. Мир погружён во тьму.

Джастин: Вард нашёл под капотом автобуса что-то твёрдое, похожее на кусок когтя. Он пока не рассмотрел его толком, просто тайком сунул в карман.

Карен: Мы без проблем добрались до полицейского участка.

Тобин: Внутри него виден свет.

Дэйв: Он освещён генератором, но как мы знаем по спортзалу, генераторы не вечны.

Джастин: Внутри видно движение, но мы не видим, кто или что там движется.

Карен: Мы этого пока не знаем, но там два офицера.

Тобин: Они серьёзно ранены.

Дэйв: То, что их ранило, всё ещё внутри.

Джастин, Карен и Тобин: И мы живы.

Есть тьма

Выжившим тут места нет. Это Их владения.

Как разрушить мир

Этот раздел правил написан для тех, кто хочет проводить свои собственные игры в качестве ГМа. Здесь приводятся советы по проведению игры, созданию сцен, оформлению конфликтов, продвижению сюжета и созданию трагического конца. Если вы не планируете проводить игры, пропустите этот раздел, так как советы и руководства из него лишат вас сюрпризов.

Вы как ГМ служите посредником, наставником, судьёй и рассказчиком. Вы описываете мир, по которому путешествуют персонажи: убранство комнат, цвет зданий, холодный ветер бессолнечных дней и далёкий вой, прорезающий воздух. Это вы заполняете мир тьмой и опасностями, испытаниями и конфликтами, ловушками и чудовищами.

Вы будете готовить припасы под половицами, шаткие мосты, места встреч, маршруты отступления, кривые деревья и заброшенные детские площадки, будете озвучивать всех ПМ (персонажей Мастера) и, что важнее всего, вы будете отыгрывать Их. Вы будете Их ловушками и трюками, когтями и клинками, голодными стонами и бесчисленными ордами. Вы будете шептать за Них злобные слова и населять тени Их дыханием. Вы будете иллюзиями, которые они создают, голодом, который Их питает, и неизбежной смертью, которую Они несут.

Подготовка места: Прежде чем начать игру, подготовьте для неё место. Соберитесь в тихом месте, где вас не будут беспокоить, в идеале, нужно, чтобы там выключался свет, а окна можно было закрыть или занавесить. Когда будет погашена последняя свеча, должна стоять непроглядная тьма. Чем темнее, тем лучше. Лучше всего играть за столом, чтобы у каждого игрока под рукой были свечи, кости и огнеупорная чаша.

Нулевая подготовка: Ничего не планируйте. Повторяю. Не пла-

нируйте ничего. Всё, что вам нужно, это выбрать или создать модуль, ведь *Десять свечей* — это совместная повествовательная игра. Большую часть времени мир создают игроки, а не вы. Более того, то, что игроки вкладывают в создание мира и тайн больше усилий, чем вы, это одна из самых замечательных вещей в игре! Каждый раз, когда они бросают кости и преодолевают конфликты, они рассказывают частичку сюжета. Даже если вы будете держаться за то, что планировали, они через установление истин гарантированно уведут сюжет в другую сторону. В этой игре ваша обязанность не искать ответы, а задавать вопросы. Игроки найдут на них ответы и продвинут сюжет вперёд.

Что действительно не помешает, так это продумывание ловушек, которые Они могут расставить на игроков, а также размышления об интересных сценах с другими выжившими, но будьте готовы с лёгкостью от них отказаться, если игроки предложат свои собственные сюжеты и идеи.

Все умрут: Игрокам не обязательно читать правила перед игрой, но есть одна вещь, которую они должны знать заранее: в конце все умрут. Игроки должны понимать это, чтобы правильно вести повествование и устраивать неприятности своим персонажам. Так что скажите им как можно раньше и почаще напоминайте:

Ваши персонажи умрут. Сюжет, который мы будем создавать, не про выживание, но про надежду и потери. Это история о том, что происходит в темноте и последних часах жизни группы людей, с этой тьмой сражавшихся. Они неизбежно потеряются во тьме и будут ей пожраны. И пусть они обречены, наш долг — сделать их борьбу наполненной смыслом.

Проведение игры: Во время создания персонажей помогайте игрокам, отвечая на их вопросы и объясняя правила. Сделайте запись финального послания и отложите его до конца игры.

Когда игра начнётся, вы будете не только рассказывать и судить, но

и просить совершать проверки. Это не только прямой призыв, когда игроки делают то, исход чего неясен, это ещё и создание ситуаций, в которых игрокам приходится идти на риск.

Конфликты двигают сюжет вперёд. Они вытягивают кости из общего пула игроков, сжигают карточки и оканчивают сцены. Конфликты дают игрокам шанс использовать Черты, предстать во всём блеске при наступлении Моента, а после и сдаться отчаянно при принятии Грани. Сами конфликты мы подробнее рассмотрим чуть позже.

Как это всё произойдёт

Десять дней тому назад что-то или кто-то затмило небо. Звёзд не видно, связь со спутниками утеряна, и солнце больше не встаёт над горизонтом. Пять дней назад пришли Они. Никто не знает, кто или что они такое, но точно известно следующее:

Они боятся света.

Они придут за тобой.

После Их появления испуганные люди стали панически освещать всё вокруг, чем вызвали энергетический коллапс. Теперь оставшиеся в живых зависят от ломающихся генераторов и ненадёжных фонариков. Горстки выживших жмутся к радио, отчаянно слушая новости о военных резервуарах, точках встречи и слухах об освещённых оазисах. Но, даже несмотря на существование таких райских мест, вас разделяют огромные расстояния и мрачные леса.

Новые тайны: Что случилось с небом и кто такие Они, решать вам и вашей группе. На каждой игре будут новые ответы. Какие-то группы будут стараться решить эту разгадку, в некоторых модулях это даже поощряется, а на других играх эти аномалии даже не упоминаются, и персонажи просто пытаются выжить. Все группы и все игры разные.

Когда следует смотреть

Ваша роль, как ГМа, в течение игры меняется. В последних сценах она более активна, но в начальных вы, скорее, реагируете, чем действуете активно. В зависимости от модуля и Моментов персонажей, у вашей группы может быть хорошая идея, куда идти, и действие вначале будет основываться на этом. Вы поддерживаете их намерения, задаёте вопросы, описываете мир и призываете совершать броски, когда это нужно. Хоть вы и «ведёте» игру, вначале вы, скорее, рассказчик и судья.

Не подталкивайте персонажей к конфликтам и не тащите повествование насильно вперёд. Если персонажи заняты беседой или планируют следующий шаг, не прерывайте их. Свечи сами напоминают игрокам, что время — ценный ресурс, и они сами пойдут вперёд, когда будут готовы. Естественно, вы должны полностью раскрываться, когда описываете сцены, и если требуется бросок костей, говорите об этом, но лучший способ не прерывать действий — дать игрокам возможность играть.

У вас есть одна важная задача, которой нужно заниматься постоянно, пока горит последняя свеча: *нагнетать ужас*. Игра искусственным образом нагнетает тревогу разнообразными компонентами: игра в тёмном месте, ограничение по времени, трепет пламени, медленная потеря контроля над повествованием, надвигающийся финал и так далее. Но вы также должны описывать далёкий вой, странные шорохи, неожиданные тени и тревожные образы. Вы не можете полностью контролировать сюжет, но можете сделать так, чтобы игроки сидели на нервах. Поставьте на их пути ветхую избушку с дрожащей свечой на чердаке. Дайте им длинную глинистую горную дорогу с деревьями, чьи ветки так и норовят схватить за шкуру. Пусть их друзья уходят за угол, чтобы больше их никто не видел. Дайте им, что планировать, о чём говорить, что расследовать и от чего убегать. А когда они приступят к действиям или расследованиям, требуйте совершения проверок.

И последнее, совершенно не требуется, чтобы Они проявили себя в самом начале. В этой игре отлично работает страх того, чего не можешь увидеть. Все знают, что Они где-то есть, ждут и наблюдают, но в начальных сценах настоящий враг — это вовсе не тьма. Пусть дрожащий свет, ломающиеся генераторы и садящиеся батарейки в фонариках гонят игроков на поиски более надёжного освещения. Пусть они думают, что свет их спасёт.

Они придут.

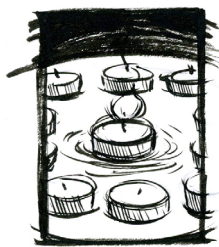
Они совершенно не торопятся.

Когда следует действовать

Конфликты — это двигатель игры *Десять свечей*. Игроки сами создают конфликты, когда ищут припасы, атакуют Их, заботятся о раненых спутниках, спасаются бегством и так далее. Однако вы можете также *создавать* конфликты. Когда игроки пытаются совершить что-то с неизвестным исходом, от поисков в универмаге последних крошек еды до простого прислушивания у двери в попытке узнать, есть ли кто с той стороны, создаётся конфликт. Вы вольны создавать сценарии и ситуации с такими неизвестными исходами, которые поощряют игроков двигаться вперёд на неисследованные территории и бросать ради этого кости.

Что находится за закрытой дверью? Что лежит в ржавом сейфе? Что там, на дне разлома? Быть ГМом — значит задавать вопросы, и по большому счёту вам не всегда нужно знать ответы. В начальных сценах, если игрок проваливает конфликт, сцена меняется и ставки повышаются. Если конфликт был успешным, они практически всегда выигрывают право повествования и сами ответят за вас. Игроки сами создадут комнаты за запертыми дверями, заполнят сейфы подсказками и снаряжением, сами придумают таинственные штуки в разломах и создадут мир.

Когда игроки получают право повествования, это даёт им возможность внести свой вклад в сюжет, а вам — подсказки, что они хотят найти и каких ситуаций ожидают. Это ваш самый ценный ресурс.



Дэйв: Вы стоите у дверей в полицейский участок. Вы видите внутри свет, явно работает генератор, но раз в несколько минут свет начинает заметно мерцать. Вы случайно замечаете какое-то движение в окне. Там кто-то есть, но вы пока не знаете, кто.

Карен: Пайпер заметно оживилась от мысли, что её знакомые полицейские могли выжить. Она пытается разглядеть, кто там ходит.

Дэйв: Хорошо, совершай бросок.

Карен совершает успешный бросок и выигрывает право повествования.

Дэйв: Хорошо, что ты видишь?

Карен: Стой, но я же не знаю, что внутри. Как я могу рассказывать?

Дэйв: Ты выиграла право повествования, так что решать тебе. Я тоже не знаю, что внутри, это твоё решение.

Карен: А! Хорошо, поняла. Итак, Пайпер заглядывает в окно и пытается разглядеть, что же внутри происходит. Кажется, там ходит один из её знакомых офицеров. Выглядит он раненым. Он вынул пистолет и держит на прицеле дверной проём, к которому приближается. Эй, Дэйв, я знаю, что это нам не поможет, но у меня есть жуткая идея о том, как это может закончиться. Я могу рассказать это сейчас?

Дэйв: Конечно! Я не единственный, кто может создавать страшилки — это наша общая история. Давай, рассказывай.

Карен: Хорошо. Итак, у Пайпер загораются глаза при виде знакомого офицера. Она тихо стучит ему в окно, но он не слышит и не

отводит взгляд от дверного проёма, к которому медленно идёт. Пайпер готова постучать ещё, но он уже дошёл до двери. Свет в коридоре снова мерцает, и она видит метнувшуюся чёрную тень и взмах клинка из-за угла. Пистолет офицера исчезает из виду, виден фонтан крови и крик боли, а потом тот парень просто исчезает. Пайпер пытается подавить крик и на трясущихся ногах отходит от окна. Она возвращается к группе и говорит тихо, но яростно. «Там могут быть живые люди, мы должны им помочь». Она идёт к двери.

Тобин: «Пайпер, остынь. Мы никому не поможем, если ворвёмся туда, стреляя во все стороны. Дай, я пройду первым».

Карен: Пайпер не спорит. Её всю трясёт.

Тобин: Хорошо, я иду к двери. Это большая стеклянная дверь. Что я сквозь неё вижу?

Дэйв: Практически ничего. Стекло матовое, и всё, что ты можешь разобрать, это надпись ПОЛИЦИЯ и брызги чего-то тёмного с внутренней стороны, стекающие тонкими струйками вниз.

Тобин: Я открываю дверь и осторожно вхожу внутрь с оружием наготове.

Дэйв: Хорошо, делай бросок.

Тобин: Чтобы узнать, смог ли открыть дверь?

Дэйв: Нет! Чтобы увидеть, что по ту сторону.

Тобин совершает успешный бросок и выигрывает право повествования.

Дэйв: Хорошо, что ты видишь внутри?

Тобин: *Внутри полицейский участок похож на поле боя. Холл завален телами, а стены покрыты кровью...*

ГМ сам решает, легко ли выполнить заявленное действие или требуется бросок костей. В приведённом примере, попросив совершить бросок, ГМ позволил игрокам решить, что происходит в полицейском участке. Если ГМ уже решил, что происходит внутри или кто там ходит, он может просто рассказать это, не призывая совершить бросок.



Нет необходимости требовать совершения броска каждый раз, даже если персонажи делают то, после чего обычно совершается бросок. Если у вас уже есть идея, что произойдёт дальше, просто опишите это. Однако помните, что лучший способ дать игре развитие — это позволить игроку выиграть право повествования, так что совершайте их чаще, если только для сюжета не нужен плавный сюжет без скачков.

Ближе к концу игры общий пул костей игроков будет уменьшаться, а ваше присутствие в сюжете будет только увеличиваться. Вы будете чаще выигрывать право повествования и будете гнать сюжет к неизбежному концу.

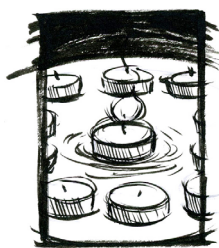
В конце игры сцены будут короткими, а установление истин будет оказывать на сюжет гораздо меньшее влияние. Это означает, что вряд ли будут совершаться большие прыжки, и сцены будут сливаться в единое целое. Тут-то пора вводить конфликты и противостояния в сценах, в которых многое поставлено на кон, и постоянно нападают Они.

Моменты: Следите, когда у игроков становятся активными Моменты. Проведение важных и полных смысла сцен с Моментами делает игры запоминающимися. Запомните Моменты игроков на стадии создания персонажей и считайте их важными сценами в своём наброске игры. Моменты должны быть колоннами вашего сюжета, и каждый персонаж в своё время должен проявить себя в лучах про-

жекторов. Как только появятся активные Моменты, следует начать вести сюжет к завершению. Помните, что игроки не смогут использовать нижние карточки, пока не проживут Момент.

Когда игрок готов прожить свой Момент, один-единственный бросок решает, будет ли надежда обретена или утрачена. Вы сами решаете, что противопоставит персонажу и что может сорвать такой важный Момент.

Помните, что если игрок преуспеет и выиграет право повествования, он сам решит, каким был его успех. Поощряйте игроков использовать эти важные минуты с пользой, чтобы описание этих событий было ярким и запоминающимся.



***Дэйв:** Пайпер слышит щелчок, означающий, что у неё кончились патроны. Жуткая штукавина, чем бы она ни была, находится в шести метрах от неё, пытается оправиться от ран и уже со всей злобой поворачивается к ней.*

***Карен:** Я сваливаю отсюда.*

***Дэйв:** Ты начинаешь бежать. Ты знаешь участок лучше, чем кто-либо другой, огибаешь знакомые углы и проносишься по тёмным коридорам. Ты слышишь шум в одной из комнат, похожий на сражение. Возможно, там Вард и Сингер, но ты не останавливаешься. Ты знаешь, куда направляешься, и что тварь бежит за тобой. Ты огибаешь последний угол и упираешься в толстую железную дверь. На ней написано: «Оружейная».*

***Карен:** Я открываю дверь.*

***Дэйв:** Хорошо, какой Момент у Пайпер?*

***Карен:** Мой Момент — «Я обрету надежду, когда найду оружие в полицейском участке».*

***Дэйв:** Чтобы прожить Момент, нужно совершить бросок. Если преуспеешь, обретёшь надежду от того, что находится за дверью. Если будет провал, ты потеряешь надежду, и мы перейдём к следующей сцене.*

Карен преуспевает и выигрывает право повествования.

***Дэйв:** Хорошо, ты обрела надежду. Рассказывай, и можешь поярче. Пайпер сейчас героиня этой сцены.*

***Карен:** Пайпер с разгону пинает дверь, и та чуть было не слетает с петель. Она точно знает, что ищет. Комната практически пуста, и она проходит мимо пистолетов в поисках чего-нибудь получше. Тварь гонится за ней, но именно этого Пайпер и ждёт. Она выходит за угол и готовится встречать тварь. Теперь она не безоружна. Она опускает взгляд на своё оружие и перезаряжает дробовик. Впервые за долгое время на её губах появляется улыбка, и она нажимает на крючок. Тварь отбрасывает назад. Пайпер делает шаг вперёд и посылает в ствол новый патрон. Бах! И ещё раз. Бах! Выстрелы эхом проносятся по пустому участку, и наконец-то тварь падает на пол. Дохлой. Наступает тишина, и Пайпер тоже сползает на пол по ближайшей стене. Она переводит дух.*

Карен сжигает карточку Момента и получает кость надежды.

Те, кто грядут

По ходу игры Они начнут медленно, но верно проявлять себя. Вы и ваши игроки сами решаете, насколько быстро и яростно Они ворвутся в повествование. Я всегда советую, чтобы вначале Они появились без прямого противостояния, а скорее посредством ловушек, трюков и иллюзий. Сваленные деревья лежат посреди дороги, мосты сломаны, с утёсов падают камни и так далее. Всё это может быть оружие, используемое Ими. Игроки приехали на парковку магазина в поисках припасов? Площадь может быть завалена осколками стекла, которое проколет шину, когда они будут уезжать. Может быть, их фары окажутся разбитыми. Они могут проявить себя множеством способов — но финальный удар всегда можно заготовить заранее.

Они не могут убивать персонажей до Последнего Противостояния (смотрите *Опасные конфликты* на странице 40). Если игроки проваливают опасный конфликт — особенно с участием Их — ваше повествование должно быть жестоким и карающим. Вы не можете убивать персонажей даже в опасных конфликтах (хотя они могут сами пойти на жертву), но вы можете их серьёзно ранить, отделять от группы, призывать полчища Их или использовать другие исходы. Помните однако, что вы в одной команде с игроками, и вы сообща создаёте историю. Потеря игроком сознания или другое устранение его из игры — плохая идея. Жуткая травма, наоборот, потребует медицинского вмешательства и может вызвать интересные последствия, которые прольют новый свет на сюжет.

Что касается Их тактики, трюков, ловушек и методов охоты, то в разных играх они будут разными. Возможно, Они — зомби или чудовища, охотящиеся безмозглыми толпами на одних лишь инстинктах. Возможно, Они — подлецы, заманивающие выживших ловушками и иллюзиями. Возможно Они — боги, искушающие персонажей силой, а сами могут силой мысли воздвигать и разрушать горы. Возможно, Они — солдаты с клинками из теней, которые могут резать даже свет. Возможно, Они — это просто тьма, поток непроглядной

пустоты, который не остановится, пока не пожрёт всё. Какой бы облик Они ни приняли, пусть они будут сильными, многочисленными и ужасными.

Их Грань: Помните, что у Них есть Грань. Их Грань должна дать вам идеи, как Они будут действовать, и должна постепенно проявляться в игре. Если персонаж встретит Их в конфликте, и вы провалите право повествования, можете принять Грань как игрок и перебросить весь свой пул костей. Это разовая возможность. После использования Грани для переброса пула костей вы сжигаете карточку вне зависимости от результата. Это не означает, что Они что-либо потеряли в своих силах, просто больше вы не можете использовать Грань для переброса костей. Используйте Их Грань с умом, так как это раскрывает их сущность всем.



Как отыгрывать их: Нет правильного и неправильного способа отыгрыша Их, и в разных играх он будет разным, но одним из вариантов будет разделение Их на Тёмных, Чёрных и Чернейших.

Тёмные — это рядовые прислужники. Это слабое пушечное мясо. Их можно использовать в больших количествах в первых четырёх сценах для большего эффекта. Персонаж один на один может справиться с Тёмным.

Чёрные — это мини-боссы. Они контролируют группы Тёмных и сами по себе представляют значительную угрозу. Иногда может быть особый способ, как их можно победить. Их можно представить во главе групп через несколько сцен. Группа персонажей может справиться с одним Чёрным.

Чернейшие — лидеры Их. Тёмные и Чёрные идут под их знамёнами. Они не умирают. Они могут только убивать. У них могут быть особые навыки и способно-

сти или устойчивость к свету. Должны существовать одно или два таких существа, и обычно они появляются только в последней или, может быть, предпоследней сцене.

Это просто совет, с которого можно начать, ведь игроки всё равно внесут свои коррективы по ходу игры.

КАК ВСЁ ЗАКОНЧИТСЯ

Когда останется только одна свеча, начнётся Последний Бой. В нём будет только одна устанавливающая истину фраза, и это будет совместное «И мы живы». В этот момент начинается (или набирает полный ход) Их атака. Фонарики садятся или становятся бесполезными. Приходят самые опасные Их представители. Вопрос, выживут ли персонажи, даже не встаёт. Они не выживут. Вопрос лишь в том, как они хотят умереть.

В Последнем Бою используется одно, но очень важное изменение в правилах. Вот оно:

ИГРАЙТЕ КАК ОБЫЧНО, НО В СЛУЧАЕ ПРОВАЛЕННОГО БРОСКА СВЕЧА НЕ ТУХНЕТ. ВМЕСТО ЭТОГО УМИРАЕТ ПЕРСОНАЖ.

Вот и всё. В сущности, игроки будут бросать одну кость, чтобы преодолеть испытания. Две, если игрок получил кость надежды и не потерял её из-за Грани. Иногда у них может получаться, но то, что ставки высоки, должно быть очевидно. Все конфликты должны быть чрезвычайно опасными, и всё должно грозить смертью персонажей.

ОПИСАНИЕ СМЕРТИ: Обычно в случае провала проверки повествование ведёте вы. Однако в случае Последнего Боя вы можете дать игрокам небольшой контроль над сценой гибели их персонажей. Сделайте вместе с ними смерть каждого персонажа уникальной и по-своему эпичной.

Если последняя свеча погаснет в середине сцены, перехватите контроль над повествованием и опишите, как тьма захлёстывает свет, унося жизни оставшихся в живых персонажей.

Конец: Когда умрёт последний персонаж, затушите оставшуюся свечу и произнесите:

Вот всё, что осталось. Мир погружён во тьму.

После этого включите записанные послания персонажей.

Игра окончена.

Финальное Противостояние, а также два последних действия — очень важны. Фраза ГМа, впервые произносимая без продолжения «И мы живы», а также послания персонажей делают игру целостной. Чем более внезапно вы включите запись, тем лучше. Если они не знают, что вы это сделаете, тем лучше.

Часто во время проигрывания послания и после него игроки сидят безмолвно. Пусть сидят в тишине. Пусть прочувствуют весь груз последних нескольких часов. Это то, ради чего и играют в *Десять свечей*.

Приложение 1: Модули

Как уже говорилось, эта игра практически не требует от ГМа подготовки. Сюжет создаётся в процессе игры, и всё, что вам нужно, это модуль. Модуль определяет окружение в начале, а также приводит список возможных важных мест или потенциальных целей. Каждая игра будет уникальной, созданной вашей группой, но модуль даёт прекрасную точку старта, а также фон для создания персонажей. Ниже приведено множество примеров модулей, но вы можете создавать и свои собственные.

СЕВШЕЕ РАДИО

Никто не придёт. Нет больше никого. Радио село, и теперь вы полностью отрезаны от внешнего мира, и надеяться можно только на себя. Остался один вариант: форт Виктор. По радио только и говорили, что идти надо туда. Но вы в часе езды от него; а ещё придётся преодолеть реку и лес. Все остальные уже собрались и ушли.

В городском бомбоубежище места мало. Еды осталось всего на пару дней, но хуже всего то, что генератор вот-вот остановится. Может, какие-то припасы ещё получится раздобыть, но все едины в одном мнении: пора уходить.

***Примечательные места:** Бомбоубежище, мост за городом, тёмный лес, форт Виктор.*

***Цель:** Узнать, что случилось с военными в форте Виктор.*

СВЕТ ВО ТЬМЕ

У вас простая задача: приехать в город, найти выживших и перевезти их в безопасное место. В вашем «Хаммере» достаточно топлива, чтобы туда приехать, но на обратную дорогу бензин придётся искать

на месте. Места для пассажиров мало, так что придётся изловчиться. Вертолёт прибудет в пункт Дельта меньше чем через два часа. У вас есть оружие и достаточно прожекторов, чтобы окружить свой автомобиль защитной аурой, по крайней мере, всё это пока есть.

У дороги в город есть зимовьё, в котором могут быть припасы, если его никто не нашёл. Ехать долго, и дорога длинная. Будьте осторожны.

***Примечательные места:** Дорога, зимовьё, дома, заправка, пункт Дельта.*

***Цель:** Спасти максимум выживших и добраться до точки сбора для эвакуации.*

ПОСЛЕДНЯЯ ЛОДКА

Курорт на острове стал кошмарным местом. Пляжный песок так пропитался кровью, что даже вода не может его промыть. Здесь осталось не так уж много людей... после того, как пришли Они. Остались только вы и, судя по звукам из шипящего радио, ещё одна группа людей на другой стороне острова. В глубине острова могут быть и местные жители, кто знает? Вы раз за разом отправляли призывы о помощи, но ответ получили только недавно. Радио шипело и трещало, но вы смогли разобрать что-то про береговую охрану и северный остров. Рифы не дадут кораблю подобраться к вашему острову, так что нужно как-то перебраться на соседний. Для этого нужно или найти лодку или проплыть четверть мили в океанской воде. Остаётся надеяться, что другие выжившие не уплыли на последней лодке. Свет вот-вот потухнет. Пора идти.

***Примечательные места:** Остров, убежища, водное пространство, северный остров, лодка.*

***Цель:** Пройти в другое убежище и на лодке переплыть на северный остров.*

НА ТЁМНОЙ СТОРОНЕ

Вы — космонавты на международной лунной базе Артемида. Наступившая тьма для вас смертельно опасна, так как связь с Землёй потеряна, а солнечные генераторы перестали вырабатывать энергию. Без солнца станция обречена на гибель.

Одного этого было достаточно, но позже ещё и пришли Они. Один за другим начали пропадать ваши коллеги. Силовая установка работает на пределе, но её хватит, чтобы запустить ракету для возврата — при условии, что вам есть куда возвращаться. В любом случае, освещение всё тусклее, а потом отключится вся система жизнеобеспечения. Нужно как можно скорее приготовить ракету и убраться с Луны, но вряд ли это будет просто.

Некоторые секции станции уже без воздуха, а судя по сообщению коллег, пришедшему с помехами через интерком, в одном из залов есть повреждения. Это было последнее, что от них слышали. Но время бежит, а станция разрушается. Пора сворачиваться.

***Примечательные места:** Генераторная, комната без воздуха, разгерметизированная комната, лунная поверхность, ракета.*

***Цель:** Покинуть базу на ракете до того, как откажет система жизнеобеспечения.*

НОЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Город затих после того, как эвакуация опустошила улицы. Мир накрыла тьма, и вы в ней остались. Отряд из учёных, исследователей и защищающих их вояк. Все — добровольцы. Небо почернело, и во тьме рыщут Они. Кто-то должен Их остановить. Кто-то должен разобраться в том, что происходит. И этот кто-то — вы.

Вы профессионалы в своих областях, забаррикадировавшиеся в большой лаборатории на главной улице. Пока ответов нет, лишь во-

просов стало больше. Пугающих вопросов. Вот бы раздобыть один экземпляр для изучения. Может, ответы есть в городской библиотеке, крупнейшей в области. А может, в старой обсерватории в горах. Здесь вы уже изучили всё, что могли. А свет начинает меркнуть.

Генератор доживает свои последние часы. Пора срываться с места. Они идут, и если кто-то и может разобраться в том, что происходит, то это вы.

Примечательные места: Лаборатория, библиотека, горная дорога, старая обсерватория.

Цель: Понять, кто такие Они и что затмило небо.

НА ПЛАВУ

Круизный лайнер уже десять дней погружён в тишину. Тишину, которую изредка разрывает вой ветра и быстро затихающие крики. Двигатели встали, и вы дрейфуете в полной темноте. Резервные источники энергии и спасательные огни какое-то время держались, но уже начали гаснуть. Ходят слухи о втором запасном генераторе под палубой, но его некому запустить, ночь захватила корабль. Жути нагоняет тот факт, что час тому назад двигатели запустились, и корабль куда-то идёт. Но кем он управляется? Вы забаррикадировались в каюте, а корабль куда-то направляется. Если бы вы смогли запустить дублирующий генератор, вы могли бы попробовать вернуть контроль над кораблём. А может, и отправить призыв о помощи. Нужно действовать, пока лайнер не приплыл в новый пункт назначения.

Примечательные места: Каюты, генераторная, радиорубка, мостик, остров во тьме.

Цель: Активировать генератор и вернуть контроль над кораблём.

БОЛЬШОЙ ВЗРЫВ

ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Улицы захвачены Ими, но Соппротивление пока верно Свету. Десять лет тому назад Они похитили наш тёмный мир, но не все согласны лечь и умереть. Улицы города темны от Их присутствия, здесь их просто полчища. В городе Их легионы, и вы сделаете это место их могилой. Дорога опасна, и Они уже выслали разведчиков и группы перехвата. Скрываться от Них лучше всего в туннелях. Может быть, даже получится запустить один из тех поездов в подземке. Как раз бы доехали до места. А самое главное, доставили бы им подарочек.

Старый чемодан готов развалиться, но боеголовка, лежащая в нём, сделает своё дело. Приехав в центр города, нужно найти машину и доехать до центральной площади. Она открыта со всех сторон, но именно там бомба причинит Им максимальный урон. Других вариантов нет. Вы изначально знаете, что не останетесь в живых, но и Они вас будут помнить долго.

***Примечательные места:** Дорога в город, метро, парковка, центральная площадь.*

***Цель:** Взорвать боеголовку. Соппротивление должно проявить себя.*

ПОЛУНОЧНАЯ ХИЖИНА

Вы так ждали этого. Вы заслужили это. Это... наконец-то, весенние каникулы! Отрываемся! Наконец-то, отдых от учёбы и подготовки к экзаменам. Друзья уже разъехались, кто домой, кто на тропический пляж, но вам многого не надо. В грузовике несколько кег с пивом, а в кармане ключи от хижины. Это будет отпадная неделя!

Хижина давно стоит заброшенная, так что там ещё надо будет убраться, но сразу за ней есть озеро и лесные тропы. Надо будет заправиться по дороге туда и отметить у местного шерифа, чтобы он знал о вашем присутствии, и можно будет закатить вечеринку. Ура!

Примечательные места: Последняя автозаправка, офис шерифа, хижина, озеро.

Цель: Классно провести весенние каникулы!



Что-то новенькое: Наверное, вы заметили, что этот модуль выбивается из общего ряда тем, что мир не погружён во тьму, и фактически это сюжет классического триллера. Игра Десять свечей тем и хороша, что предоставляет фундамент для проведения любых видов хоррора, и опытные или отважные игроки могут проводить игры в мире без тьмы или игры, в которых ГМ с самого начала знает, кем являются Они (например, в случае зомбиапокалипсиса или нашествия инопланетян). Экспериментируйте, проводите такие игры, какие хотите! Смотрите в Приложении 2 другие экспериментальные идеи!

Приложение 2:

Дополнительные модули

Игра *Десять свечей* не обрела бы текущий облик без поддержки фанатов. Ниже представлены дополнительные модули, предложенные спонсорами на площадке Кикстартер, которые помогли воплотить эту игру в реальность. Пользуйтесь на здоровье!

БОЯЗНЬ СЕБЯ

Предложил Joel Carlson

Психиатрические лечебницы должны бороться с пугающими идеями, но у них это редко получается. Врачи сообщают об участвовавших за последний месяц случаях коллективной паранойи: пациенты твердят, что тени растут сами по себе, нападают и даже разговаривают. Тьму начали бояться. Групповая терапия потерпела крах — не найти двух пациентов, у которых детали бы сходились. Свет приходилось всегда держать включённым, иначе пациенты очень нервничали. Малейшая тень вызывала крик. А потом мир окутала тьма, и свет погас. Здание оказалось охвачено паникой. Из-за всепоглощающего страха тьмы в лечебнице стало сложно поддерживать порядок. Хуже того, из-за жутких рассказов о происходящем снаружи все теперь бояться покидать здание. Запасной генератор пока работает, но долго не протянет. И что же, сидеть здесь и ждать, пока свет не погаснет раз и навсегда?

Примечательные места: Палаты пациентов, обеденный зал, крыша, мир снаружи.

Цель: Восстановить контроль, найти безопасное для всех место и избавиться от всех этих безумных мыслей.

Варианты Черт: В этом модуле из-за всеобщей паранойи будет

сложно бороться с угрозой, исходящей от Них. Как вариант, можно заменить Черты Страхами, чтобы подчеркнуть этот тревожный и безумный стиль. Можете также стереть грань между пациентами и врачами, чтобы было непонятно, кто есть кто.

БРОШЕННЫЕ ЩЕНКИ

Предложила Lynne Vaz

Когда пришла длинная ночь, люди стали забывчивыми. Они не пришли в большой дом, чтобы дать вам еду и воду и чтобы играть с вами, как вы их этому учили. Они просто... исчезли. Прошло много времени, прежде чем вы поняли, что они не вернутся. Часть ваших друзей просто легла в долгую спячку. Слишком голодно. Слишком холодно. Но такая судьба не для вас. Вы выберетесь отсюда. Люди потерялись. Улицы пусты. Есть только вой вдали. Не такой вой как у вас. Другой. Более резкий. Вой, который режет, рвёт и кусает. Вы знаете, куда пойдёте, если сможете выбраться из клетки. В городе есть парк. Люди водили вас туда, а вы играли и нюхали разные вещи. Наверное, они и сейчас там, ждут.

Примечательные места: *Приют для животных, пустые улицы, зоомагазин, река, парк.*

Цель: *Найти еду и воду и добраться до парка. Люди ждут!*

Примечание: В этом модуле все персонажи — собаки. Вы сами решаете, позволять ли им «говорить» друг с другом, но во всём остальном правила прежние.

БУНКЕР

Предложил Brady Tatro

Мир рушится, но влиятельные люди предусмотрели это. Такие люди как вы. Был построен громадный бункер, в котором многие смогут спастись от Их пришествия. Осталось только продумать способ непрерывного освещения. Ещё нужно решить, кто туда будет заселён. Сколько человек — слишком много? Кто останется жить, а кому придётся умереть? Пока мир снаружи разваливается на части, вы сидите здесь, в зале заседаний, и принимаете решения, влияющие на будущее человеческой расы. Но сидеть здесь вам осталось недолго. Автобусы, готовые отвезти вас и ваших компаньонов, уже ждут. Освещение начало мерцать.

Сейчас или никогда.

Примечательные места: Зал заседаний, лифт, фойе, автобусы, городская площадь, бункер.

Цель: Решите, кому жить, а кому умереть. Доберитесь до бункера. Выживите.

ВРАТА ВАЛГАЛЛЫ

Предложил Ian Griffin

В море начала сгущаться тьма. Она походила на туман, но чёрный как ночь; она кружилась и ширилась несколько дней и теперь заслоняет солнце. Многие смотрят в небо и видят лишь неизвестность, но вы-то знаете, что произошло. Да и от других слышите, как ширятся слухи о сбывшемся древнем пророчестве. Врата Валгаллы открылись, и вскоре оттуда выйдут орды викингов — тысячи душ, ждущих дня, когда можно будет вновь сражаться и доказывать свою храбрость. Вы одни из немногих, кто знает, что в действительности происходит. Вы собрались в местном университете, чтобы спланировать свой следующий шаг. Вы обсуждаете древний норвежский календарь и таинственную табличку из местного исторического музея, на которой может ока-

заться ключ к спасению человечества. Однако тьма стала сильнее, и недавно разряд молнии ударил в городскую электростанцию. В ветре слышится рокот грома и грозный хохот.

***Примечательные места:** Университет, дорога в музей, архивы, гавань.*

***Цель:** Любой ценой отгородиться от Валгаллы.*

ГОРЯЩИЙ ЧЕЛОВЕК

Предложил Jon Washer

Члены вашей коммуны ещё давно начали говорить о пагубной зависимости современного мира от технологий. Вы знали, что мать-природа когда-нибудь отомстит паразитирующей человеческой расе... Когда солнце село в последний раз, вы получили подтверждение своим догадкам. Вы были готовы прожить свои жизни едиными с природой. Но потом во Тьме начали охотиться Они, и стремительно уменьшающаяся община возжелала одного — комфорта и света больших городов. В глухих лесах северного Вермонта мало чем можно отгонять тьму — разве что постоянно жечь костры по периметру. Однако запасы топлива кончаются, а чтобы добыть новое, нужно идти в полуночный лес... Или на старую лесопилку.

***Примечательные места:** Лагерь, заброшенная лесопилка, лес.*

***Цель:** Принести в лагерь как можно больше дров.*

КЛАССИЧЕСКАЯ ЗАГАДКА

Предложил Luke Collin

Вы знали, что всё будет плохо, когда солнечная карета свалилась с неба. Солнце зависло на одном месте, больше не привлекаемое павшим Охотником, и люди потекли в храм, который вы охраняли, чтобы совершить жертвоприношения. А потом стоящий на месте огненный шар начал уменьшаться, и стали пропадать люди.

Священники говорили, что Охотница всё ещё может создать луну, чтобы отогнать тьму от умирающего солнца, но она безутешно скорбит по своему брату. Её храм находится в лесу, а пути — неисповедимы. Может быть, оракул знает, что может её утешить. В любом случае, тьму нужно отогнать от мира, пока солнце не исчезло навсегда.

Вы — охранники Храма Солнца. Это ваша обязанность.

Примечательные места: Храм Солнца, заброшенный город, храм Оракула, лес, храм Охотницы.

Цель: Убедить Охотницу поднять луну.

МИРАМАР

Предложил David Burbank

Жилой дом Коммерс Армс представляет собой десятиэтажную бетонную колонну в двух милях от аэродрома морской пехоты Мирамара и в шестнадцати милях к северу от Сан-Диего по магистрали US 15. Дешёвая аренда и хорошее расположение привлекло жильцов с самых разных социальных слоёв, но большая их часть — отставные военные и их семьи. В 1995 году это место получило прозвище «Арсенал». Тем, кто работал в Мирамар, это не казалось смешным, но прозвище прилипло.

Пять дней тому назад уличные фонари вдоль Кэрролл Роуд начали случайным образом моргать, торговый центр исчез за чёрной стеной, а в здании Престон Кондоминиум через дорогу полностью пропал свет. Вы помните доносящиеся оттуда приглушённые крики и прочие звуки, которые предпочли бы забыть. Грабёж и насилие начались лишь пару дней назад. Вы с прочими обитателями пятого этажа затаились. Несмотря на отсутствие солнца, в южной Калифорнии всё равно тепло, так что окружающая среда вас не убьёт. А вот пища и вода — они заканчиваются.

После того, как мир погрузился во тьму, Мирамар стал островом света. Последние несколько дней здесь регулярно садятся и взлетают реактивные самолёты (ходят слухи, что база запитана от не-

большого военного ядерного реактора). Двенадцать часов назад на аэродроме зазвучала сирена. Каждые тридцать минут громкоговорители повторяли одно и то же сообщение: «Всем жителям и военным, желающим переместиться в безопасную зону: последний самолёт вылетает в 17:00. Взлётно-посадочная полоса В25». Пора идти.

***Примечательные места:** Жилой дом Коммерс Армс («Арсенал»), разграбленные магазины («мини-маркет Лука Дора», «прачечная и химчистка Папа Вега», «гриль-бар Эль Сангре» и так далее), дорога Мирамар, забор, окраины базы, центральная база, взлётно-посадочная полоса.*

***Цель:** Достигнуть оазиса света на базе и эвакуироваться.*

МИСКАТОНИК НИКОГДА НЕ СПИТ

Предложил Leonard Lee

Вашу первую неделю в Мискатоникском университете сложно назвать нормальной. Был грибок, превративший тела большей части студентов в безмозглых зомби, в пыльной библиотеке полтергейст швырялся книгами, драмкружок вызвал в общежитии древние проклятья, и ходят слухи о просыпающемся древнем боге.

К счастью, большая часть всего этого существовала лишь на страницах справочника для поступающих, а вы были окружены добрыми, хотя и слегка ненормальными друзьями.

Но пару часов назад жизнь на территории кампуса действительно осложнилась. В центре двора появилась огромная чёрная дымящаяся яма. Как неудачно, ведь сегодня ночью Сигма Сигма Сигма закатывает вечеринку. Что ж, может, получится и мир спасти, и сходить на вечеринку? Хуже уже не будет, так?

***Примечательные места:** Библиотека, яма, территория кампуса, вечеринка Сигмы.*

***Цель:** Устроить лучшую вечеринку года! А, ещё мир спасти.*

НОВЫЕ НАЧАЛА

Предложил Ian Camper

Это должна была быть новая жизнь. Новый город. Обновлённые вы. Вы искали что-то для проживания на постоянной основе, но поселились в этой захудалой гостинице, как вдруг всё вокруг накрыла тьма. Вначале всё казалось не таким уж плохим. В темноте здесь было даже мило. А потом пришли Они. Ваша группа — единственные, кто выжил за счёт крохотного генератора, питающего лампы в холле. Все выжившие сгрудились у этих последних источников света. Оставшиеся же... Что ж, все вы слышали их крики. Это было 24 часа назад. По карманному радио вы услышали, что в некоторых школах сделали временные убежища, и что все могут пользоваться ими, но направляться надо к Арене, так как там стоит мощный генератор, и там много еды. При мысли о еде желудок начинает недовольно ворчать... Когда вы в последний раз ели? Все вы голодны и измотаны, а когда вы спали, одна из ламп перегорела. Просто в очередной раз не повезло... Да?

Примечательные места: *Гостиница, разные школы, супермаркеты, городские здания, Арена.*

Цель: *Найти убежище в Арене.*

ОДИНОКОЕ СОЛНЦЕ

Предложил Nicholas Weaver

Вселенная умирает. Она умирает с самого рождения, и вот в пустоте и предсмертных корчах появились Они. Сейчас Они кружат над последним источником света, готовясь его затушить.

Светило Солнечной системы, в которой зародилось человечество, Солнце, это последняя звезда во Вселенной; но она изменилась. Солнце засветилось ярко-белым огнём, а в её сердце появилась чёрная дыра, отчего звезда стала походить на гигантский глаз. Меркурий — последнее убежище для выживших. Вы с товарищами — последние обитатели его поверхности, вся цивилизация лежит в руинах.

Они приближаются, но вы должны продержаться, чтобы активировать найденный монумент: Посланник. Вы не знаете, кто его изготовил, но знаете, что он может оставить послание, которое переживёт конец чего бы то ни было. Однако его ещё как-то нужно активировать. Нужно найти в руинах Атласа, последнего города, артефакт, известный как Десять Свечей. В библиотеке Гекаты должны быть подсказки о том, где именно артефакт лежит в тайном хранилище, Ящике Пандоры. Солнце смотрит на вас. Ответите ли вы его последней мольбе?

Примечательные места: *Посланник, руины Атласа, библиотека Гекаты, хранилище Ящик Пандоры.*

Цель: *Найти Десять Свечей, принести их к Посланнику, записать сообщение и смотреть на последний закат.*

ПЕРЕМИРИЕ

Предложила Caroline Murphy

11 ноября 1918 года. Вы и ваши германские соотечественники согласились на условия, выдвинутые Союзниками. Это положило конец Мировой Войне. Поражение Германии терзало вашу душу, когда вы шли в вагон Главнокомандующего союзными войсками Фоша подписывать документы. Вы с соотечественниками пришли к назначенному времени, в 11 часов, но представителей Союзников нигде нет. Вы начали волноваться, ожидая ловушки, но ничего не происходит.

Можно играть за следующих персонажей:

- Маттиас Эрцбергер, политик
- Граф Альфред фон Оберндорф, министр иностранных дел
- Генерал-майор Детлоф фон Винтерфельдт, военный
- Капитан Эрнст Ванзелов, морской флот
- Прочие заинтересованные личности, при необходимости

***Примечательные места:** Вагон Фоша, вокзал, пустые казармы, линия фронта.*

***Цель:** Узнать, что случилось с Союзниками, при возможности обернуть итоги войны в пользу Германии.*

ПОСЛЕДНЕЕ СНИЖЕНИЕ

Предложил Patrick Whelan

Аэропорт держал ситуацию под контролем, даже когда небо потемнело. Вначале персонал всех успокаивал, и рейсы просто задерживали. Через пару дней аэропорт продолжил работу в штатном режиме. А потом пришли Они. Вначале тьмой окутался терминал В, потом терминал С.

Вы находитесь в терминале А, где и стоят генераторы. Пару минут тому назад через интерком пришло сообщение. Сильный, уверенный голос сказал: «Если кто-то меня слышит, я нахожусь в терминале D. Здесь всё ещё есть электричество, а у выхода D14 стоит полностью заправленный самолёт! Я опытный пилот и жду три часа, после чего взлетаю. Где-нибудь должны оставаться безопасные места». Сможете ли вы безопасно добраться до терминала D? Между вами всё ещё может ходить поезд, а можно пойти прямо сквозь терминалы В и С. Наверное, пилот прав. Где-то там есть безопасные места.

***Примечательные места:** Командно-диспетчерский пункт, комната безопасности, терминалы А–D, фуд-корт, поезд, ходящий между терминалами.*

***Цель:** Доберитесь до терминала D, чтобы сесть на последний самолёт.*

ПОСЛЕДНЕЕ ШОУ ВЕЛИКОЛЕПНОГО БОБА

Прислал Neil Grieb

Когда мир погрузился во тьму, вы начали искать место, в котором можно будет отдохнуть. К счастью, вы набрали на особняк, светящийся, словно маяк в ночи. Внутри дом подготовлен к великому празднику, и хоть вы слышите шум от многочисленных гостей, вы не видите никого кроме себя — небольшой группки выживших людей. Это продолжалось, пока вы не приблизились к одной из многочисленных будок. Внезапно вас поприветствовал человек, одетый как старомодный коммивояжёр. И он приветствовал вас у каждой будки, к которой вы подходили. Кажется, он безумен, он только и делает, что твердит о защите и усилении десяти свеч, отгоняющих тьму. Одно можно сказать наверняка, это не обычный особняк, а этот коммивояжёр, «Великолепный Боб», как он себя называет, — не обычный человек.

Примечательные места: *Особняк, карнавал, алхимическая лаборатория, балкон, темница сновидений.*

Цель: *Укрепить сон или окончить его.*

Совет: Одним из вариантов игры по этому модулю будет тот факт, что особняк существует только во сне Боба. Игроки могут помочь Бобу усилить сон, но тогда они останутся в нём навечно. Или они могут разбудить его, но тогда встретятся не только с Ними, но и с Бобом.

РУКА ДЬЯВОЛА ПУСТА

Предложил Dominick Neveux

Шёл 1720 год. Вдалеке от берегов Сан-Доминго, Корабль королевских ВМС «Калла», торговая бригантина, был атакован пиратским фрегатом «Рука Дьявола», над которым развивался чёрный флаг с грубо намалёванной в середине белой ладонью.

Вас заперли в крохотном трюме «Каллы», и прошло уже достаточно много времени, но судно после атаки так никуда и не двинулось. Вы перешёптываетесь о том, что пираты захватили вашу бригадину. Сидя в мокром трюме, вы ничего не можете сказать наверняка, но среди экипажа молниеносно распространяется слух, будто снаружи нет ни ветра, ни солнца, ни звёзд, ни луны. И вы не знаете, виноваты ли в происходящем пираты.

Время идёт, а напряжение всё растёт. Вы сидите в заточении уже три дня, а крики и стрельба из мушкетов на верхней палубе давно сменилась тишиной. Вы, а также остальные пленники, уже много часов не видели своих похитителей.

Хрупкий трюм станет вашим гробом, если вы вскоре из него не выберетесь. Может, вас убьёт голод, а может, что-то иное.

Примечательные места: Палуба бригадины «Калла», «Рука Дьявола», порт Сан-Доминго, открытый океан.

Цель: Достичь земли.

СВАДЕБНАЯ ВЕЧЕРИНКА

Предложил Sean Nee

Это должен был быть один из самых счастливых дней, и он был им. Итан нашёл Катрин, а Катрин нашла Итана. Поэтому, когда эта парочка решила пожениться, вы с радостью проехали множество миль, чтобы отпраздновать их союз. Сказалось ещё и то, что отец Катрин, Андрэ Дюваль, провёл свадьбу на винодельне, которой его семья владеет с конца 19 столетия. Свадьба была прекрасной, а вечеринка шла в полном разгаре. Отправив Итана и Катрин в медовый месяц, вы приняли приглашение Андрэ остаться на винодельне ещё на несколько дней, чтобы насладиться сельской местностью, пищей и обильными возлияниями. Это был рай — пока не погас свет.

Это произошло десять дней тому назад. Вначале всё шло хорошо, вы были в безопасности среди всех этих сыров, копчёностей и многочисленных бутылок вина. Пока не пришли Они. Пять дней тому назад они начали убивать домашний скот. Вы только слышали крики животных. Никто Их не видел. После по винодельне стали ходить тени, а в окна и двери стали скрестись. Брат Катрин, Майкл, взял винтовку и отправился на поиски. Прошло два дня, и он всё ещё не вернулся.

Единственный транспорт в округе — это безбортовой грузовик и «Хаммер», принадлежащие Андрэ, но сам он заперся в своём кабинете с ключами, выпивкой и оружием. Каждый ночь они подбираются всё ближе. Вечеринка окончена. Пора расходиться.

Примечательные места: Винодельня, кабинет Андрэ, винный погреб, лоза.

Цель: Взять у Андрэ ключи и выбраться живыми.

СТРАТАМ

Предложил Jason Bartow

В прекрасной деревушке Стратам всё тихо и спокойно. Все соседи вежливые и добрые. Через пять дней после того, как опустилась тьма, вы с одноклассниками уже пытались выжить, ища припасы в доме своего соседа. В такое время люди делают что угодно, лишь бы выжить, так что опасайтесь тех, кого знаете. Этот когда-то мирный оазис стал площадкой для паранойи, лжи и страха... и это ещё не говоря об «иных».

Примечательные места: Школа, игровая площадка, цокольный этаж, тихие дома.

Цель: Собрать припасы и держаться вместе. Избегать «иных».

ТЁМНЫЕ НЕБЕСА

Предложил Ryan Abercrombie

Ваша ударная группа авианосцев возвращалась через Атлантический океан после девяти месяцев базирования, когда небо внезапно потемнело. Первым признаком Их пришествия было исчезновение истребителя. Потом второго. Потом целого подразделения. Адмирал запретил вылеты, но это ничего не изменило — следующим исчез эсминец. За пять дней исчезла половина кораблей, и вот остался только ваш авианосец.

Команда корабля круглосуточно поддерживает работу корабля и освещения. После того, как появились Они, с берегом связи уже не было. Припасы заканчиваются, а большая часть самолётов требует обслуживания. Силовая установка корабля только что вышла из строя. Теперь смерть — лишь вопрос времени.

Примечательные места: Полётная палуба, жилая палуба, ангар, каюты экипажа, кабинеты, реактор.

Цель: Добраться до берега и узнать, что случилось со всем миром.



**ВОТ ВСЁ, ЧТО ОСТАЛОСЬ
МИР ПОГРУЖЁН ВО ТЬМУ
И МЫ ЖИВЫ**

**ДЕСЯТЬ ДНЕЙ НАЗАД НЕБО ВАС ПРЕДАЛО.
МИР ПОГРУЗИЛСЯ ВО ТЬМУ. СОЛНЦЕ ИСЧЕЗЛО.
ВЫ ОСТАЛИСЬ ОДНИ.**

**ЗАТЕМ ПРИШЁЛ ХАОС, ЭТО БЫЛО ПРЕДСКАЗУЕМО. МИР БЫЛ ЗАПОЛНЕН
БЕСПОРЯДКАМИ И ХАОСОМ. ПО РАДИО ОБЕЩАЛИ, ЧТО СОЛНЦЕ НЕ ИСЧЕЗ-
ЛО. ОНО ВСЁ ЕЩЁ ТАМ, ЗА ЧЁРНЫМ НЕБОМ.
ПОРЯДОК ВЕРНЁТСЯ.**

А ПЯТЬ ДНЕЙ ТОМУ НАЗАД ПРИШЛИ ОНИ.

**ТЕПЕРЬ РАДИО ОБЕЩАЕТ ПОМОЩЬ, КОТОРАЯ НИКОГДА НЕ ПРИДЁТ. СВЕТ
ДРОЖИТ И ТУСКНЕЕТ. ТЬМА ВЕЗДЕ, ГДЕ ОХОТЯТСЯ ОНИ. ВОТ ТЫ СЛЫ-
ШИШЬ КРИКИ. ВОТ ОНИ ИДУТ ЗА ТОБОЙ.**

БЕГИ. НЕ ТЕРЯЙ НАДЕЖДЫ. ОСТАВАЙСЯ НА СВЕТУ.